平成２年12月21日発行(隔週金曜日発行)　第５巻　第26号　通巻117号　昭和61年９月４日第三種郵便物認可

THE FINAL WORD ON GAMES!

ファミコン通信

480YEN



ゲームファン待望のRPGが、今そのベールを脱ぎはじめる!! 新事実が続々と……

ドラクエVの秘密に迫る!! 堀井雄二VS中村光一

2大ゲームのすべてを見せます!! マップ大公開&全選手データ

Sa·Ga2秘宝伝説&ベストプレープロ野球'90

特別付録 ショッピングのお役に立ちますっ!

電脳遊戯·年末年始全目録

とじ込みスペシャル 32ページまるごとマリオワールドの秘技を公開っ!!

スーパーマリオワールド禁断の秘技スペシャル

12月21日号
NUMBER 26
1990



キャッチ・ザ・ハート
TAITO
MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼズが"SEGAMEGADRIVE"専用のソフトウェアとして、自社登録商品SEGAの使用を承諾したものです。
ダライアスII
DARIUS II
「ティアット、大丈夫か？」「どうも敵の様子がおかしい」
「こっこいつは、グランドオクトパス!」
「なんだこれはっ……うわぁ!!」
「あぁ、なんとか切り抜けた」
「イヤな予感がする……あっ、なんだあれは!」
「見ろ!頭からなにか出したぞ」「プ、プロコーッ!うわぁ!!」
強敵
…キミは謎のエンディングを見ることができるか!
敵の動きをサッと読んで狙い撃ち！
上空や地上の障害物にも注意せよ！
下は火の海！敵の攻撃をバリヤーでかわし、反撃のチャンスをねらえ！
12月20日発売
価格8,900円
※上記の価格には消費税が含まれていません
●アーケード版で大人気の横スクロールシューティングゲーム「ダライアスII」がメガドライブになって新登場！
●思いもよらぬ攻撃をしてくるボスキャラクターを倒せばゾーンクリア。次のゾーンへの進路はキミが決定するのだ。
●最終ゾーンを見事クリアしたプレイヤーには、様々なエンディングが用意されている。どんな結末になるかは、キミの選ぶ道のり次第だ!


Nintendo GAME BOY
ゲームボーイは任天堂の商標です。
12・14すごい、の新発売。
待ちに待ったサ・ガ2が、ついに発売。人気No.1の
サ・ガ1から1年、期待以上に超グレードアップしての登場だ。
2メガ、3組までのセーブ、5人目のお助けキャラNPC、
メッセージコマンドを含む6つのシステムコマンドなど
ゲームボーイRPGとしては、初の快挙がいっぱい。
もちろん、迫力の戦闘シーン、高品位グラフィックも健在だ。
パーティは、新加入のメカに人間、エスパー、モンスターの
4種族8人から編成。主人公の父を追い、77個の秘宝を
求めて旅する、9つの世界。そこでは、すべてがすごい、
の連続だ。まだ、誰も知らないもっとすごい、が待っている。
2メガ MBC1 バッテリーバックアップ 税込4,800円
SQUARE
株式会社スクウェア
〒107 東京都港区赤坂7-6-38 アルファベットセブンビル

ファミコン通信 CONTENTS

12月21日号

とじ込みスペシャル

スーパーマリオワールド

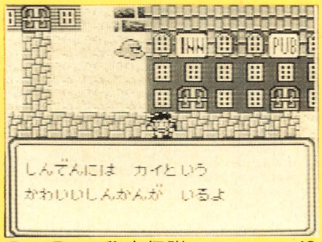
禁断の秘技スペシャル——125

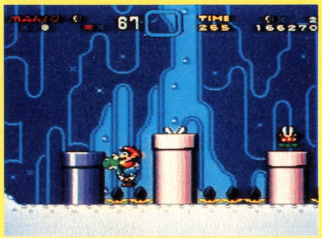
特別付録

電脳遊戯・年末年始全目録


ウルトラマン——21


メタルマックス——44


Sa・Ga2秘宝伝説——48


スーパーマリオワールド——125

緊急対談ドラゴンクエストV——40

前号に続き、堀井雄二と中村光一のビッグ対談。新事実が続々判明!

緊急速報メタルマックス——44

重量級戦車が走る新タイプRPG。秘密のベールがいま剝される!

最新ゲーム徹底解剖——48

ゲームボーイユーザー必見ソフト『Sa・Ga2』を攻略。巨人の町まで一気にGO!

最新ゲーム大紹介——54

『ワギャンランド2』をはじめ、この冬もっとも熱くなれる新作ゲーム6本を紹介。

禁断の秘技——232

『ドラゴンボールZ』の神経衰弱全パターン公開。思いのままにカードが得られる!

新着ゲーム通信——254

話題のRPG『ルーンマスター』を初公開。『パチ夫くん』のPCエンジン版も登場だ!

GAME INDEX

ゲーム別さくいん

価格のあとに込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。

マーク一覧

黒いマークはゲームのジャンル、赤いマークはメディアです。

- アクション
- シューティング
- ロールプレイング
- アドベンチャー
- スポーツ
- シミュレーション
- パズル
- テーブルゲーム
- 対戦ゲーム
- カートリッジ
- バックアップカートリッジ
- カード
- CD-ROM
- ディスクカード

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-7111(代表)

COVER イラスト/松下進+ライト&シャドウズ デザイン/山田康幸

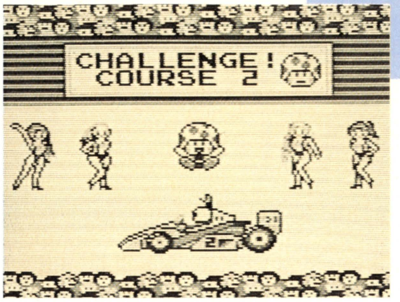
ファミコン通信

TOP 30



初登場の『F1レース』や『三國志Ⅱ』などのバリバリの新作が上位を占めたぞ。その下には、『テトリス』や『ドクターマリオ』など安定した力の人気ソフトが壁のように並んでいる。今後の新作ラッシュで、どれだけのソフトがこの壁を乗り越えるか期待だね。

1 F1レース



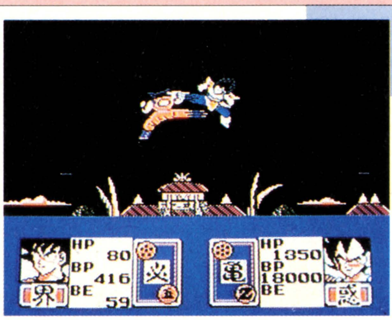
前回── 前々回──

ゲームボーイ　1501

このゲームは4人で対戦することができるんだけど、その対戦結果によって、表彰のときの選手の表情が変わるのだ。ビリだとションボリしてて寂しいぞ。

■任天堂　2600円㊋　11月9日発売

2 ドラゴンボールZ強襲!サイヤ人



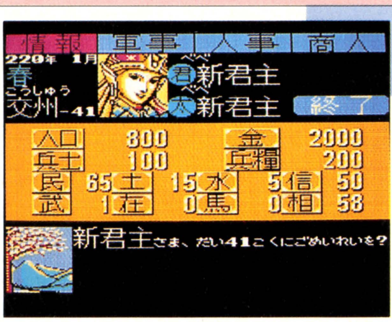
前回1 前々回──

ファミコン　1328

最初の目的は西に行ってブルマと会いドラゴンボールをもらうこと。ブルマの家に仲間のピッコロが入っても、もらえないから注意してね。

■バンダイ　7800円　10月27日発売

3 三國志Ⅱ



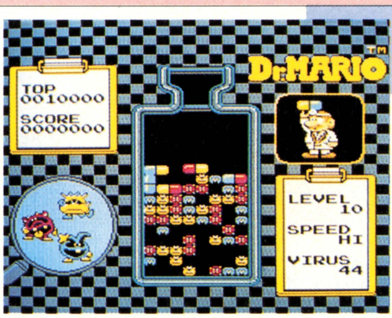
前回── 前々回──

ファミコン　1010

『三国志Ⅰ』との大きな違いは、歴史上の登場人物のほかに、自分でオリジナルなキャラクターを設定できるということ。英雄になれるかどうかはキミ次第なのだ。

■光栄　14800円　11月2日発売

4 ドクターマリオ



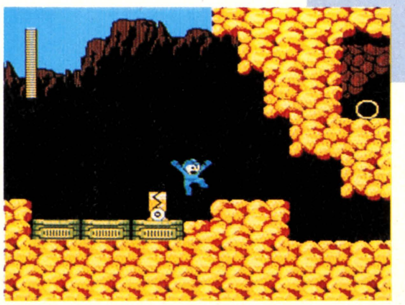
前回3 前々回1

ファミコン　946

ゲームボーイ版とのマリオの違いを知ってる？　ゲームボーイ版ではマリオは足をそろえて立ってるけど、ファミコン版では足を開いているのだ！

■任天堂　4900円㊋　7月27日発売

5 ロックマン3



前回9 前々回3

ファミコン　709

ロックマンの魅力は何といってもその機敏な動き。スライディングの途中でも体の向きを変えられるから、右に左に自由自在の活躍だ。でも転落には注意！

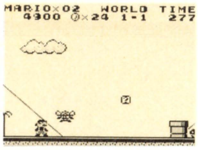
■カプコン　6500円　9月28日発売

このTOP30は、以下の販売店のご協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

●協力店　三越札幌店(北海道　札幌)、大昌(宮城　仙台)、藤崎(宮城　仙台)、伊勢丹百貨店(東京　新宿)、西武百貨店(東京　池袋)、博品館トイパーク(東京　銀座)、松坂屋名古屋店(愛知　名古屋)、キデイランド(大阪　梅田)、近鉄百貨店(大阪　阿倍野)、そごう大阪店(大阪　心斎橋)、博多大丸(福岡　博多)、トキハ(大分　大分)

★12月7日付

6 スーパーマリオランド



前回7　前々回14

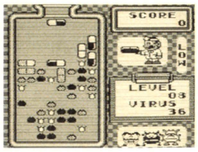
ゲームボーイ

700

『スーパーマリオランド』の特徴のひとつが、竹ばやしや山水画っぽい背景の日本風ステージがあること。ゲームボーイの画面だから、そう見えるのかな？

■任天堂　2600円込　'89年4月21日発売

7 ドクターマリオ



前回4　前々回2

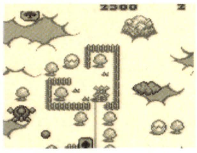
ゲームボーイ

627

バイキンくんのそっくりさんを発見したぞ。一番右のバイキンくんは、『T.M.N.T.』のカメ忍者にうりふたつなのだ。成長すると忍者バイキンになるぞ!?

■任天堂　2600円込　7月27日発売

8 ツインビーだ！



前回5　前々回11

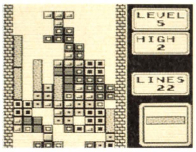
ゲームボーイ

601

24号のゲームボーイ通信で、ステージ4のナゾキャラを牛だと確認してたけど、ちっとも牛には見えないぞ。あれは、プードルかチワワに違いないのだ。

■コナミ　3500円込　10月12日発売

9 テトリス



前回10　前々回10

ゲームボーイ

546

完全に一時代を築いたゲーム『テトリス』。何十年か後には、伝統の遊びのひとつになって、お正月に家族でやるのが習慣になるかも!?　そんなことはない？

■任天堂　2600円込　'89年6月14日発売

10 テトリス



前回15　前々回—

ファミコン

536

ステージ9のラウンド5をクリアーしたあとに花火が打ち上げられるよね。何発上がるか知ってる？　答えは無限。昔数えたんだけど終わりがなかったのだ。

■ビー・ピー・エス　4900円　'88年12月22日発売

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 / メディア	価格 / 発売日
11	2	—	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	コナミ / ファミコン	5800円 / 10月19日
12	6	6	ダウンタウン熱血行進曲それゆけ！大運動会	テクノスジャパン / ファミコン	6200円 / 10月21日
13	27	17	信長の野望 ゲームボーイ版	光栄 / ゲームボーイ	6900円 / 10月10日
14	—	—	ゴルフ	任天堂 / ゲームボーイ	2600円込 / '89年12月22日
15	—	—	SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語	バンプレスト / ファミコン	6800円 / 8月11日
16	—	8	T.M.N.T.	コナミ / ゲームボーイ	3500円込 / 8月3日
17	11	12	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂 / ファミコン	5800円 / '88年10月23日
18	22	—	F1ボーイ	アスク講談社 / ゲームボーイ	3300円込 / 9月28日
19	new		レッドアリーマー魔界村外伝	カプコン / ゲームボーイ	3300円込 / 5月2日
20	18	9	スーパーモナコGP	セガ / メガドライブ	6000円 / 8月9日

今回	前回	前々回	ソフト名	メーカー名 / メディア	価格 / 発売日
21	new		ドラゴンスレイヤーI	エポック社 / ゲームボーイ	3090円込 / 8月12日
22	20	—	魔界塔士 Sa・Ga	スクウェア / ゲームボーイ	3500円込 / '89年12月22日
23	new		アレサ	やのまん / ゲームボーイ	3800円込 / 11月16日
24	new		ラストハルマゲドン	ユタカ・バンダイ / ファミコン	9800円 / 11月10日
25	—	—	コラムス	セガ / メガドライブ	6000円 / 5月26日
26	new		対戦麻雀・好牌	セガ / ゲームギア	3500円 / 11月10日
27	12	7	ドラえもん ギガゾンビの逆襲	エポック社 / ファミコン	6800円 / 9月14日
28	—	—	ウルトラマン倶楽部2	ユタカ・バンダイ / ファミコン	6000円 / 4月7日
29	new		ベリウス —ローランの魔獣—	サミー工業 / ゲームボーイ	3300円込 / 10月30日
30	16	—	水島新司の大甲子園	カプコン / ファミコン	6500円 / 10月26日

※価格の後に込マークのついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは、消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフト販売数を同一の条件のもとに集計したものです。

読者が選ぶ TOP20

今回の初登場は『ドラゴンボールZ』に『三國志Ⅱ』の2本。どちらも期待の新作TOP20で常連だった作品。ここでのランキング入りはその実力の証明。さて何位まで上がるのか？

11月2日～11月16日

今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア	得点
1	2	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	ファミコン	2948
2	1	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	ファミコン	2757
3	3	スーパーモナコGP	セガ	メガドライブ	1829
4	new	ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人	バンダイ	ファミコン	1183
5	7	ドクターマリオ	任天堂	ファミコン	1064
6	15	イースⅠ・Ⅱ	ハドソン	PCエンジン	1019
7	5	キャプテン翼Ⅱ	テクモ	ファミコン	1010
8	16	ファミスタ'90	ナムコ	ファミコン	846
9	4	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	ファミコン	809
10	10	ストライダー飛竜	セガ	メガドライブ	800
11	9	女神転生Ⅱ	ナムコ	ファミコン	764
12	13	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	ファミコン	746
13	6	魔界塔士 Sa・Ga	スクウェア	ゲームボーイ	682
14	19	ロックマン3	カプコン	ファミコン	664
15	new	三國志Ⅱ	光栄	ファミコン	637
16	14	三國志	光栄	ファミコン	627
17	12	テトリス	任天堂	ゲームボーイ	564
18	―	F1サーカス	日本物産	PCエンジン	527
19	20	ウィザードリィⅢ	アスキー	ファミコン	436
20	―	スーパースターソルジャー	ハドソン	PCエンジン	418

読者のご意見板

●ファミ通の22号についてきた「原寸大スーパーファミコン下敷」を、ファミコンの上に乗せて「やっぱりスーパーファミコンは画像がいいねぇ」と言って、普通の画像をたのしんでいる。
千葉県　並木浩美　22歳

●"SUPER FaMICOM"の"a"は、どうして小文字なんでしょう？　登録商標とかの関係でしょうか。
茨城県　土田桂吾　18歳

●ファミ通についてくるアンケートはがきのおかげで、マークシートが早くぬりつぶせるようになった。試験のとき、とても重宝しています。
京都府　岩嶋浩樹　17歳

●私は、禁断の秘技！の"はがきの書き方！"をみて『ベストプレープロ野球』を買った大バカ者でありんす。
大阪府　田中秀典　14歳

●もしも、『マリオブラザーズ』が『ルイージブラザーズ』だったら、歴史は変わっていただろう。
埼玉県　波辺崇紀　16歳

●12月号のMSXマガジンと、ファミコン通信の24号を一緒に買ったらちょうど、1000円だった。
京都府　藤井功一　12歳

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅣ	38404
2	2	ファイナルファンタジーⅢ	30276
3	3	ドラゴンクエストⅢ	19016
4	4	テトリス(ゲームボーイ)	11212
5	5	ファイナルファンタジーⅡ	10300
6	6	三國志	10039
7	8	ファミスタ'90	9385
8	7	魔界塔士 Sa・Ga	9327
9	10	スーパーモナコGP(メガドライブ)	9232
10	9	キャプテン翼Ⅱ	9213

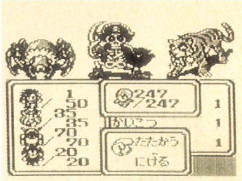
今回	前回	ソフト名	得点
11	12	ベストプレープロ野球Ⅱ	7549
12	11	ベストプレープロ野球	7261
13	13	ウィザードリィⅢ	6049
14	15	女神転生Ⅱ	5921
15	14	MOTHER	5718
16	16	ドラゴンクエストⅡ	5394
17	18	大魔界村(メガドライブ)	5279
18	17	ウィザードリィ	5079
19	19	ファイナルファンタジー	4556
20	20	ドラゴンクエスト	4156

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクス、スーパーファミコンのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信1990年第1、2合併号から現在までの累計です。

発売までまてない
期待の新作 TOP20

★12月7日付

1 Sa･Ga2秘宝伝説



前作同様の大迫力のバトルアニメーションが楽しめるぞ。戦闘のあとモンスターがアイテムや肉を落とす確率も増えて楽しみ。

2457
前回 1
ゲームボーイ
スクウェア
12月14日発売予定

2 ファミスタ'91



今回の『ファミスタ'91』で新たに加わった要素が守備力と肩の強さ。プロ野球でもそうだけど勝利のカギは守りにあるのだ。

1674
前回 3
ファミコン
ナムコ
12月21日発売予定

3 ファイナルファンタジーV



※画面は『FFIII』のものです。

new

スーパーファミコンになったことでビジュアルは期待度2重丸だ。新システムも入るらしいけど、どんなのだろう？　楽しみ！

1383
前回—
スーパーファミコン
スクウェア
'91年8月～9月発売予定

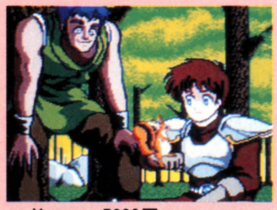
今回	前回	ソフト名	メーカー名	メディア 発売予定日	得点
4	9	新ゼルダの伝説	任天堂	スーパーファミコン '91年7月～8月	1064
5	2	グラディウスIII	コナミ	スーパーファミコン 12月21日	964
6	4	桃太郎伝説II	ハドソン	PCエンジン 12月22日	937
7	new	ドラゴンクエストV	エニックス	スーパーファミコン 未定	891
8	5	ファイナルファイト	カプコン	スーパーファミコン 12月21日	746
9	11	イースIII	ハドソン	PCエンジン 未定	646
10	8	ダライアスII	タイトー	メガドライブ 12月20日	555
11	6	ポピュラス	イマジニア	スーパーファミコン 12月16日	536
12	15	三国志烈伝・乱世の英雄たち	セガ	メガドライブ '91年4月	491
13	20	天地を喰らうII～諸葛孔明伝～	カプコン	ファミコン '91年3月	482
14	12	シャイニング&ザ・ダクネス	セガ	メガドライブ '91年3月25日	464
15	17	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	セガ	メガドライブ '91年3月3日	400
16	14	いただきストリート　私のお店によってって	アスキー	ファミコン 未定	391
17	13	ウィザードリィ外伝I	アスキー	ゲームボーイ '91年2月	382
18	18	メタルマックス	データイースト	ファミコン '91年2月	373
19	10	ジャストブリード	エニックス	ファミコン 未定	345
20	16	シムシティ	任天堂	スーパーファミコン '91年4月	282

※このランキングは、ファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギア、リンクス、スーパーファミコンのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです？。

オット！　『ファイナルファンタジーV』が3位に、『ドラゴンクエストV』が7位に登場だ。ついに出たって感じだね。待ち焦がれる気持ちもわかるけど、チョット早すぎるぞ。

●今週の新入荷ソフト

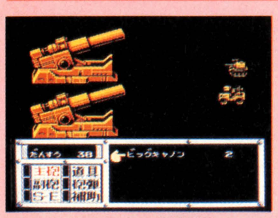
イースIII



ハドソン　7200円
PCエンジン　発売日未定

前作との変更点は、トップビュー画面からサイドビュー画面に変わったことだ。

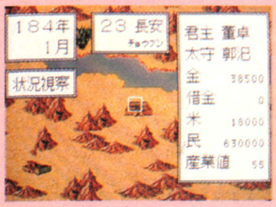
メタルマックス



データイースト　7800円
ファミコン　'91年2月発売予定

戦車に乗って旅するちょっと変わったRPG。戦車を買いかえてパワーアップするのだ。

三国志烈伝・乱世の英雄たち



セガ　価格未定
メガドライブ　'91年3月発売予定

劉備玄徳や曹操などの歴史上の人物になりかわって中国を統一するシミュレーション。

ビデオゲーム TOP15

このところ変動が激しいビデオゲームランキング。『スペースガン』や『U.S.NAVY』が上位に入っているものの、シューティングゲームの数が全体的に少なめなのが気になるところ。このまま『コラムス』などのパズルゲームに押されてしまうのだろうか？ ヒット作が待ち遠しいぞ。

★12月7日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	得点
1	1	ファイナルラップ2	ナムコ		3108
2	9	スペースガン	タイトー		926
3	new	US NAVY	カプコン		778
4	6	ワールドスタジアム'90	ナムコ		704
5	new	WWF スーパースターズ	テクノスジャパン		691
6	10	麻雀クラブ'90	日本物産		678
7	—	クイズH.Q.	タイトー		665
8	2	パイプドリーム	ビデオシステム		494
9	3	雷電	テクモ		492
10	4	コラムスII	セガ		429
11	new	スーパーフォーミュラー	ビデオシステム		428
12	—	M.V.P	セガ		402
13	—	フラッシュポイント	セガ		398
14	new	メジャータイトル	アイレム		380
15	5	コラムス	セガ		379

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京巣鴨）、笹塚店（東京笹塚）、なんば店（大阪難波）、表町店（岡山表町）、ゲームファンタジアサンシャイン店（東京池袋）、渋谷店（東京渋谷）、ミラノ店（東京新宿）、ポニー店（東京銀座）、鶴見店（神奈川）

U.S.A. TOP15

マリオはあいかわらずの人気だけど、それ以外の変動は激しいぞ。新作が4本もランクインだ。アメリカでもクリスマス商戦で新作ラッシュなんだろうね。『ゼルダの伝説』のような日本でのお馴染みもあるけど、ほかの新作の内容も気になるよね。そのうち報告するからね。

★12月7日付

今回	前回	ソフト名	価格	ジャンル
1	1	スーパーマリオブラザーズ3（SUPER MARIO BROS. III）	$49.99	
2	2	ドラゴンクエストII（DRAGON WARRIOR II）	$44.99	
3	5	テトリス（GAMEBOY WITH TEIRIS GAME）	$89.99	
4	7	テトリス（TETRIS）	$34.99	
5	4	T.M.N.T（T.M.N.T.）	$39.99	
6	3	NESプレイアクションフットボール（NES PLAY ACTION FOOT BOOL）	$39.99	
7	6	悪魔城伝説（CASTLE VANIA3）	$38.99	
8	13	NES版ドクターマリオ（DR.MARIO）	$34.99	
9	—	ゼルダの伝説（LEGEND OF ZELDA）	$44.95	
10	9	NES版スーパーマリオブラザーズ2（SUPER MARIO BROS. II）	$42.99	
11	new	スネークラトルアンドロール（SNAKE RATTLE & ROLL）	$19.99	
12	12	スーパーマリオランド（SUPER MARIO LAND）	$19.99	
13	new	ゲームボーイ版ドクターマリオ（DR.MARIO）	$19.99	
14	new	パジャマヒーロー（LITTLE NEMO：THE DREAM MASTER）	$39.99	
15	10	ファイナルファンタジー（FINAL FANTASY）	$44.99	

●協力店　Trysoft-World of Nintendo、CAPTORON-World of Nintendo.

from San Francisco 海外特派員レポート

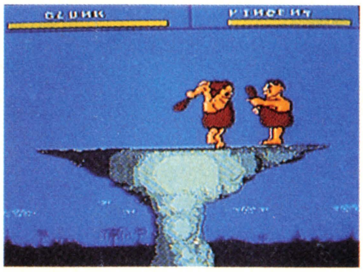


ハーイ、みんな元気かーい！ トムだよ～ん。サンフランシスコの街は、今クリスマス用の飾りつけがいろんなところにしてあってとってもカラフル。散歩するのもウキウキって感じなんだ。日本のみんなはどうかな？ クリスマスプレゼントがスーパーファミコンだったりしたら最高だよね。

原始人のスポーツを楽しむゲームを大紹介

さて、今回お届けするニュースは、今アメリカで話題になっている新作ソフトのニュースです。タイトルは『CAVEMAN GAMES』。アメリカのデータイーストで作られたソフトです。日本語でいうと『原始人ゲーム』かな。

このゲームには、6つの原始時代っぽいステージが用意してあります。棍棒でたたき合うものや恐竜に乗ってのレース、火おこし競争、勝つとメダルと肉がもらえるサーベルタイガーレース、自分の仲間の足をもってほうり投げ、飛距離を競うものなどです。時代が現代だったら野蛮に思えることも、原始人が登場すると、どこかユーモラスな感じがしてとても笑っちゃうんだよね。もしかしたら、



⬅棍棒でたたき合うゲーム。けっこう迫力があるのだ。痛そう！

原始人ブームがおきるかも知れないよ。

もうひとつ笑っちゃうのがこのゲームのコピー。「200万年前のスポーツを楽しもう！」っていうのがそれ。そんな昔にホントにスポーツがあったのかなって気もするけど、おもしろければいいか。では、またグッドバーイ!!

ディスカウントショップ最新価格データ

今週の調査協力店 池袋 ビックカメラ 渋谷

★11月29日調べ

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ファミコン	ファミコン本体	14800円	9000円
ファミコン	ツインファミコン本体	25000円	21700円
ファミコン	ドクターマリオ	4900円込	3059円込
ファミコン	ロックマン3	6500円	4415円
ファミコン	ダウンタウン熱血行進曲	6200円	4200円
ファミコン	ドラえもんギガゾンビの逆襲	6800円	4610円
ファミコン	スーパーマリオブラザーズ3	5800円	3330円
ファミコン	キャプテン翼Ⅱ	6900円	4000円
ファミコン	ドラゴンクエストⅣ	8500円	4830円
ファミコン	ラストハルマゲドン	9800円	5095円
スーパーファミコン	サンリオカーニバル	3980円	2705円
スーパーファミコン	三國志Ⅱ	14800円	10060円
スーパーファミコン	クロスファイアー	6200円	4210円
スーパーファミコン	不思議なブロビー ブロバニアの危機	5900円	4010円
スーパーファミコン	スーパーファミコン本体	25000円込	22500円込
スーパーファミコン	ステレオAVケーブル	1540円込	1390円込
スーパーファミコン	S端子ケーブル	2575円込	2317円込
スーパーファミコン	RGBケーブル	2575円込	2317円込
スーパーファミコン	スーパーマリオワールド	8000円込	7199円込
スーパーファミコン	F-ZERO	7000円込	6300円込

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
ゲームボーイ	ゲームボーイ本体	12500円込	9991円込
ゲームボーイ	ライトボーイ	2480円	1920円
ゲームボーイ	ワイドボーイ	1480円	1145円
ゲームボーイ	ドクターマリオ	2600円込	1761円込
ゲームボーイ	SDガンダムラクロアンヒーローズ	3000円込	2580円込
ゲームボーイ	スーパーマリオランド	2600円込	1545円込
ゲームボーイ	テトリス	2600円込	1539円込
ゲームボーイ	ツインビーだ！	3500円込	2379円込
ゲームボーイ	おいらじゃじゃ丸世界大冒険	3400円込	2307円込
ゲームボーイ	信長の野望	6900円込	3939円込
	アレサ	3800円込	2580円込
	ボンバーボーイ	2600円込	2435円込
	ふしぎなブロビー-プリンセスブロブを救え-	3400円込	2307円込
	プロレス	3500円込	2369円込
	パラソルヘンベえ 虹の大冒険	3300円込	2240円込
ゲームギア	ゲームギア本体	19800円	17200円
ゲームギア	コラムス	2900円	2030円
ゲームギア	スーパーモナコGP	3500円	2450円
ゲームギア	ペンゴ	2900円	2030円
ゲームギア	好牌	3500円	2380円

機種	ソフト名	標準価格	販売価格
PCエンジン	PCエンジンSG本体	39800円	24700円
PCエンジン	PCエンジンCG本体	24800円	16000円
PCエンジン	CD-ROM SYSTEM	57300円	36000円
PCエンジン	かっとび宅配くん	6500円	4420円
PCエンジン	J・Bハロルド殺人倶楽部	6500円	4420円
PCエンジン	キックボール	6200円	4215円
PCエンジン	ファイナルブラスター	6800円	4620円
PCエンジン	デコボコ伝説走るワガマンマー	6780円	4600円
PCエンジン	サイバーナイト	6800円	4610円
PCエンジン	エアロブラスターズ	6500円	4365円
メガドライブ	メガドライブ本体	21000円	11500円
メガドライブ	メガモデム	12800円	9940円
メガドライブ	グラナダ	6800円	4620円
メガドライブ	アイラブミッキーマウス	4800円	3260円
メガドライブ	メガパネル	4900円	3330円
メガドライブ	鮫！鮫！鮫！	6500円	4420円
メガドライブ	スーパーモナコGP	6000円	4200円
メガドライブ	アローフラッシュ	6000円	4065円
メガドライブ	ストライダー飛竜	7000円	4755円
メガドライブ	FZ戦記AXIS	6800円	4610円

今週のお買い得情報

ヨドバシカメラ



新宿西口店　青井さん

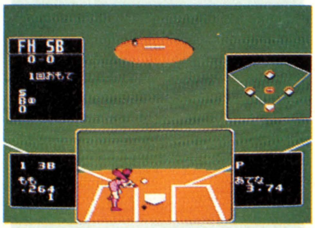
今週は、ファミコンのソフトがとてもお安くなっていて、『ファイナルファンタジーⅢ』、『スーパーエクスプレス殺人事件』、『ベースボールスター』、『ヘラクレスの栄光Ⅱ』、『京都花の密室殺人事件』がおすすめです。

メガドライブでは、『DJボーイ』『ズーム』がたいへんお買い得です。

ベースボールスター

ファミコン

データイースト'89年5月19日発売



ビックカメラ



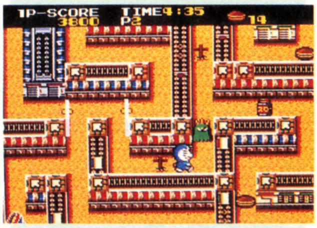
池袋東口本店　石田さん

今週は、PCエンジンがおもとめやすい価格になっています。『忍』、『あっぱれゲートボール』、『エナジー』、『奇々怪怪』、『ブロディア』、『アームドF』などがおもとめやすくなっています。特に『ドラえもん迷宮大作戦』が超安値になっております。どうぞ、お気軽におこしください。

ドラえもん迷宮大作戦

PCエンジン

ハドソン'89年10月31日発売





FAMITSU EXPRESS

Vol.59

とかく年末年始は、いろんな事件が起きやすい時期。そんなときこそエクスプレスを読んで、世の中のことをしっかり把握しておかなくちゃ。よい子のみんなわかったね。

問屋からの注文が150万台に!!

任天堂 スーパーファミコン増産

去る11月21日、待ちに待ったあのスーパーファミコンが発売になった。予想どおりこの日は朝から、あちらこちらのおもちゃ屋、デパート、量販店などで、長い行列ができた。もちろん、各地で売り切れ店が続出し、いまでも品薄の状況が続いている。

スーパーファミコンは、いったいいつになったら買えるのだろうか？　いつまで品薄の状況が続くのか？　いまだにスーパーファミコンが入手できない人々にとって、これは切実な問題だ。

しかし、安心してほしい。任天堂が直接、品物を卸している一次問屋では、発売前から150万台の注文を出している。これに対し任天堂は、はじめに予定していた月産30万台の線を崩し、徐々に生産台数を増やしていくことを発表したのだ。右のグラフで示したように、'91年の3月は40万台、4月以降は50万台といったペースだ。

「一次問屋からの注文が多かったので、思い切って月産台数を増やしました。このペースで生産していけば、けっこう早く品薄の状況が解消されるのではないでしょうか」(任天堂)

気になるのは、'91年8月の月産台数。なんと一気に80万台にっ!?　こいつぁすげぇや！　と思った人にはたいへん申し訳ないが、じつはこの数字、アメリカに輸出される台数を含めての月産台数なのだ。

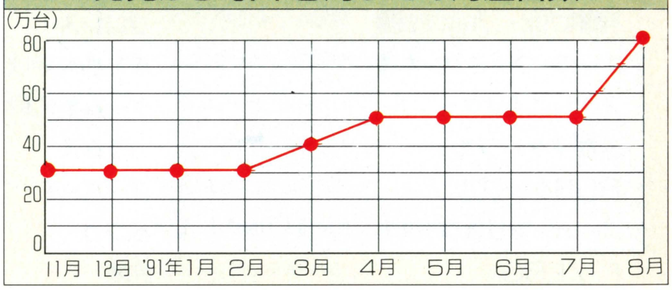
「NES、ゲームボーイとたてつづけに大ヒットを飛ばしている任天堂にとっては、アメリカはとってもおいしい市場ですからね。アメリカでスーパーファミコンが大ヒットしても、おかしくない状況といえるでしょうね。」(事情通)

家庭用ゲーム機の金字塔、ファミコンをぶっちぎる勢いで生産されていくスーパーファミコン。いったいどこまで伸びてゆくのか？



⬆発売直前の銀座博品館。おおかたの予想どおり、長蛇の列ができた。

発売から'91年8月までの月産台数



スーパーファミコン アメリカでは'91年9月ごろに発売予定

ファミコン



NES



スーパーファミコンは、アメリカでは'91年9月に発売予定。名前や形状などはまだ未定だが、とりあえずソフトのラインアップは決定している。日本同様、はじめに『マリオワールド』、『F-ZERO』が発売される予定だ。『マリオワールド』については、難易度やゲームシステムに多少の変更がなされるようだ。このアメリカ版『マリオワールド』も一度、遊んでみたいね。



⬅開発者のやり残したことは、アメリカ版で実現させるとか……。

スーパーファミコンが買えたとしても……

気になるスーパーファミコンの周辺機器

スーパーファミコンの品不足は、任天堂の増産によって徐々に解消されていく見込みが立った。いま、まだスーパーファミコンが入手できない人も、ひと安心していい状況といったところかな。

ところがどっこい、意外なところに落とし穴があった!! テレビとスーパーファミコンをつなぐ別売りの映像用ケーブル、なかでもS端子ケーブルとRGBケーブルが、ほとんど品切れの状態になってしまったのだ。ファミコンのRFスイッチが使えるとはいえ、きれいな映像でゲームを楽しみたい人なら、AVケーブルはもちろん、S端子ケーブル、RGBケーブルがほしくなるのは必然。そこにきてこの品不足は痛いよね。この映像ケーブルの品不足が解消されるのは、いったいいつごろなんだろう。

「はじめはS端子ケーブルとRGBケーブルは、どのくらいハケるのか予想がつかなかったので、あまりたくさん出荷しなかったんです。ファミコンのRFスイッチも使えることですしね。でも、最近のテレビはS端子やRGB対応のものが多いことから、今回のようなケーブルの品不足がおこったんではないでしょうか」(任天堂　広報)

これもAV時代を反映した事件なのかな。とりあえず任天堂は、年内にもかなりの数のS端子ケーブル、RGBケーブルを順次出荷していく意向らしい。この調子で、映像用ケーブルなどいろいろな周辺機器が充実していけば、ユーザーとしてはありがたいところ。

周辺機器といえば、スーパーファミコンのジョイスティックなどの周辺機器は、まだ発売されないのだろうか? 以前ファミコンでジョイスティックなどの周辺機器を発売していたアスキー、HAL研究所、ホリ電機に聞いてみた。

「アスキースティックが好評でしたから、スーパーファミコンでもジョイスティックを発売したいと思っています」(アスキー　PMG)

「いろいろ発売したいと思っています。スーパーファミコンはアーケードからの移植物が多そうですから、アーケードに合わせたレバーとボタンのジョイスティックになるでしょう」(HAL研究所　広報)

「スーパーファミコン用ではないんですが、スーパーツインブースターというものを発売しました。ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジンのいずれかふたつを、同時にテレビにつないでおける装置です。スーパーファミコン用の周辺機器も、そのうち作りたいですね」(ホリ電機　山元)

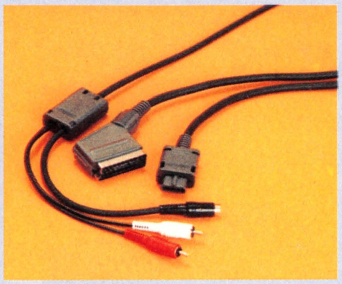
このほかコナミでも、AVセレクター(ビデオ出力のAV機器をまとめてつないで、切り替えをする装置)を発売する予定。

では、任天堂はどうだろう? 「一応、通信用アダプターを考えていますが、まだまだ当分先の話です」(任天堂　広報)

いつになるかはわからないけど、スーパーファミコンで通信をする日が訪れそうだね。

とりあえずいまは、スーパーファミコンの周辺機器の具体的な予定はないようだ。しかし、多くのメーカーから、周辺機器を作りたいという意向がうかがえたのは、朗報といえるんじゃないかな。

意外! 映像用ケーブルが品不足



S端子ケーブルやRGBケーブルが買えなかった人も、もう少しがまんしていよう。年内には、大量のS端子ケーブル、RGBケーブルが店頭に並ぶ予定だ。それまではファミコンのRFスイッチを使っていようね。

出るか? 出ないか? スーパーファミコンの周辺機器

ここに紹介したものはすべて、ファミコン用の代表的な周辺機器たちだ。これらの周辺機器は、ファミコンでとても重宝したものだから、スーパーファミコンでも発売されないわけがない! と言いたいところだけど、とりあえずどのメーカーも具体的な予定は立っていないようだ。当分はおあずけってかんじかな?

任天堂　通信アダプター



⬆野村證券のファミコントレード用に任天堂が開発した通信アダプターだ。

アスキー　アスキースティック



⬆アスキーはほかにもターボファイルを発売しているが、そっちのほうは……?

ホリ電機　ホリトラック



⬆ほかにもハンドルコントローラーなんて変わりダネも発売していたホリ電機。スーパーファミコンではいったい何を!?

スーパーファミコン、台湾で先行発売!?

増産計画の発表、映像用ケーブルの意外な品薄状態など、発売以降もなにかと話題の絶えないスーパーファミコン。まあ、需要に供給が追いついていないのは明らかな事実だから、すでに手に入れた人はかなりラッキーだと言えるよね。アメリカでの発売も、早くて来年の秋という話だから、自分が世界でも数少ないスーパーファミコンオーナーだという優越感に浸ってる人もいるんじゃないかな。

ところが！　日本よりも早くスーパーファミコンが発売されていた国があったのだ！　じつは、台湾では日本より1日早い11月20日に発売が開始されていたのだ。たった1日の差とはいえ、任天堂が“地元”である日本よりも早く台湾でスーパーファミコンを発売した理由は……？　まさか、日本の市場に見切りをつけて台湾に力を注ぎ始めちゃったとか……。

「そんなことはないですよ。市場としての大きさは、日本のほうがはるかに上ですからね。今回の台湾での先行発売の理由は、著作権にあるんです」(任天堂　広報)

著作権？　そういえば台湾は国際的な著作権の保護条約に加盟してないなんて話を聞いたことがあるなあ。ファミコンやコピー商品が堂々と販売されているらしいし。

「台湾では、保護協定を結ばないかぎり外国の商品の著作権を認めていません。だからコピー商品を作っても違法ではないんです。しかし、外国の商品であっても最初に発売された場所が台湾国内であれば、著作権登録を申請できるんですよ」(事情通)

あ、なーるほどね。任天堂は、スーパーファミコンを台湾で最初に発売することで、台湾国内での著作権を得ようとしてるのか。

「ファミコンのコピーマシンが台湾で野放しになっているのは、著作物として認められていないからなんです。じつは、今回のケース以外にも日本より台湾のほうが発売が早いという例は多いんです。たとえば、コナミのソフトなどはほとんどが台湾で先行発売されていますよ」(同)

前人気が高くて入手困難なハードやソフトが欲しかったら、発売前日に台湾に行けばいいのかな？

とにかく元気だ！



⬆オリジナルよりコピーのほうが多いんだから、なんというか、もう……。

おなじみ小天才



⬆ファミコンが台湾では著作物として認められていなかったための産物なのだ。

まだまだ元気なファミコンネットワーク

以前にもちらっと紹介した、ファミコンを使った通信ネットワークによるクイズ番組、『クイズネット』の詳しい情報が入ったので、さっそくお知らせしよう。

このサービスが楽しめるのは、EYE-NET PART IIというネットワーク。これは、フジミックが運営するもので、日本で4番目の会員数を誇るパソコンネットワーク、EYE-NETの弟分にあたるもの。

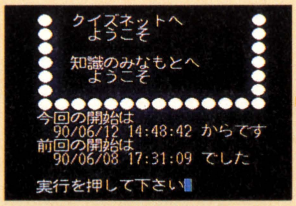
サービスを受けるためには、ファミコンのほかに、マイクロコア製の通信アダプターが必要なのだ。EYE-NET PART IIでは、ニュース、証券情報、イベント情報など、さまざまな情報の提供が受けられるんだけど、ぼくらにもっとも関係のありそうなのが、『クイズネット』なのだ。ファミコンでもクイズのゲームは何種類か発売されているけど、『クイズネット』はクイズゲームが電話回線の向こう側にあるようなものだ。三～四者択一式のクイズが、常時5000問用意されていて、つねに挑戦者を待っているというわけ。

ただし、『クイズネット』でクイズを楽しむためには、通話料金のほかにも、1分につき30円のサービス料が必要なのだ。もちろん、クイズに正解していくと景品がもらえるという特典もあるけどね。

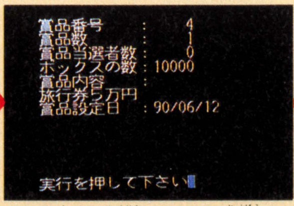
ファミコンネットワークには、EYE-NET PART IIのほかにも、電話回線を通じて将棋の対戦ができるネットなどもある。1500万台以上の普及台数を背景に、ファミコンネットワークは、まだまだ広がりをみせそうな気配なのだ。

これがクイズネットだ

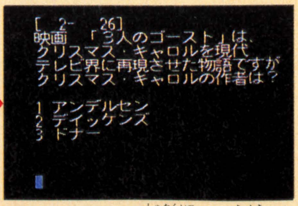
出題されるクイズは定期的に更新されるので、同じ問題にあたることはまずないのだ。クイズの景品には、オレンジカードから旅行券まで、幅広い商品が用意されているのだ。



⬆まずはEYE-NET PART IIにアクセスし、『クイズネット』を選ぶのだ。



⬆お目当ての商品についての情報も、けっこう細かく表示される。



⬆クイズは三～四者択一だ。知識の量と運がものをいうのだ。

セガとナムコにおめでとう! なのだ

テレビや雑誌など、近ごろではいろんなところでゲームの話題を目にするようになってきたね。今回は、セガとナムコに関するグッドニュースを報告するのだ。

まずはセガ。10月に発売したゲームギアが、青年誌popeye（マガジンハウス）が選定する〝デザイン・オブ・ザ・イヤー'90〟の銅賞を受賞したのだ。この賞は機能性を備え、しかも優れたデザインを持った商品に贈られるもの。

受賞のポイントは、ハードとしての高性能に加えて、チューナーパックによる拡張性にあったようだ。この賞にエントリーされた商品は2万1516点というから、そのなかでの銅賞はかなり高い評価だといえそうだね。

一方のナムコは、ゲームボーイ版『ファミスタ』のテレビCMによって、広告専門誌コマーシャルフォト（玄光社）のマンスリーベストCMに選ばれた。こちらは、ゲームのCMには珍しい落ち着いた構成が選定の理由となったようだ。

「デザインにせよCMにせよ、ゲームを専門としない分野から評価されるのは、ゲーム業界全体にとってたいへんメリットのあることだと思います。今までゲームは単なる子供のおもちゃとして見られがちでしたが、ようやっと正当な作品として扱われ評価されはじめたわけですからね」（事情通）

また、『ドラクエIII』が星雲賞（すぐれたSF作品に贈られる賞）を受賞したことがあるように、ゲームの内容そのものが評価されたこともある。たしかに『ドラクエ』は別格的なソフトではあるけれど、今回の2作品をきっかけに、後に続くものが出てくれば……。

ゲームがどんどん社会に浸透していって、いずれはノーベルゲーム賞の設立も夢……かな、やっぱり。

ゲームギアはデザインで



⬆液晶テレビとしても使えることが、審査員の心をくすぐったみたい。まさに機能プラスデザインの相乗効果!?

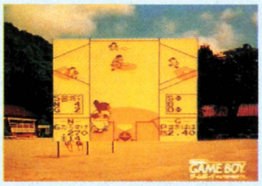
『ファミスタ』はCMで



◀魚が社名を食べるオープニングは衝撃的だ。



◀およそゲームのCMらしくない構成なのだ。



◀ゲーム画面は、ほんの一瞬映るだけ。

FAMITSU EXPRESS MINI DATA FILE

今までいくつの小ネタを書いてきたのだろう。よくもこれだけニュースがあるものだ。

親子でテレビゲーム!?

このほどハドソンが、同社が開いたイベントに集った小中高校生男子約2000人を対象に、〝親子のコミュニケーションとテレビゲーム〟というアンケートを実施した。解答率は約40パーセント。その結果によると、全体の66パーセントが、自分以外の家族もテレビゲームをすると答えた。そのうちの半数は兄弟だったが、なんと23パーセントは父母という結果が出たのだ。また、「親に教えるときの気持ち」という質問には、「たまにいっしょに遊べてうれしい」、「がんばってうまくなってほしい」などの答えが、まま見られた。「たまにいっしょに遊べて……」というところに、ちょっぴりさみしいものを感じてしまう……。

日本でもハッカーに懲役刑を!

日本情報処理開発研究会という団体が、「ハッカーの悪質な犯罪には1年以下の懲役または罰金を」、という法律の制定を求めた調査書をまとめ、法務省と警察庁に提出したのだ。ハッカーというのは、コンピューターのシステムに侵入してデータを壊したり盗み出す悪いヤツのこと。日本人の生活にコンピューターが溶けこんでくるにしたがって、ハッカーによる犯罪の脅威も大きくなってきているのだ。ところが現在の刑法にはハッカーを取り締まる項目がないので、ハッカーがなかば野放しになっているような状況なんだよね。

新しい技術が生まれれば新しい犯罪が生じ、新しい法律が必要になるってことかな。

電子手帳セクレC1-P5登場!

文具のひとつとしてすっかり定着した感のある電子手帳に、またまた新機種が登場するのだ。12月10日に松下電器から発売されるセクレC1-P5がそれ。電話帳、名刺管理、メモ、スケジュールなどの基本機能はもちろん搭載。最大の特徴は、タッチパネル方式を採用したところだ。液晶画面にピッと指で触れるだけで、必要なデータを呼び出すことが可能。また、付属のペンで文字を手書き入力することもできるのだ。ほかにユニークな機能として、地名を入力すると郵便番号を表示してくれる郵便番号辞書などもある。お値段は4万8000円と、電子手帳としてはちょっと高めだけど、機能は充実しているのだ。

◆アクションとシミュレーションが合体!!◆

アクトレイザー

エニックス　12月16日　8000円

『アクトレイザー』では、プレーヤーは神となる。神となり、さまざまなゴッドパワーを駆使しながら、悪魔に奪われてしまった地上を取り戻すのがこのゲームの目的だ。戦いの舞台となる地上世界は6つのエリアに分かれているぞ。

ひとつのエリアは2部構成になっている。まずは横スクロールのアクションモードだ。このモードでは、キミは石像に姿を変え、敵キャラを倒しトラップを避けながら、ひたすら突き進んでいくのだ。もちろん最後にはド肝を抜くようなボスキャラが待っているぞ。

アクションモードをクリアーしたらクリエイションモードへ。このモードでは、キミは天界から地上を見おろす神になる。状況に応じて適切なゴッドパワーを使い、人々の住みやすい環境を作ってやると人口が増えるぞ。人口が増えると神(プレーヤー)のHPが増え、レベルがアップするのだ。

CHECK 1 天空城からゲームスタート



⬆画面のまん中にいるのがエンジェルくん。キミのアドバイザーだ。役に立つよ。

ゲームはここ、天空城からスタートする。キミのパートナーであるエンジェルの話をよく聞こう。



➡どうやら地上に降りて魔物と戦うしかないみたい。アイコンをセレクト！

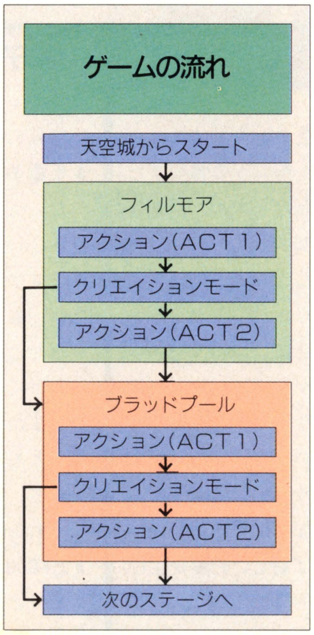
CHECK 2 攻略法はいろいろ

ひとつのエリアには、ACTⅠとACT2のふたつのアクションモードがある。原則的には、クリエイションモードをクリアーしたあとACT2に進むわけだが、クリエイションモードである程度レベルアップしておけば、そのまま次のエリアに進むことも可能なのだ。

アイコンで指示!!



⬆命令はすべてアイコンで。情報が整理されていてとっても見やすいのだ。



CHECK 3 魂が石像に乗り移る!

天空から舞い降りてきて…



⬅空から舞い降りてくる魂が……。



⬅石像と合体するその瞬間だっ！



⬅ピカピカッキャシーィン！　誕生。

さあて、いよいよ戦闘開始だ!! だが、神というのは実体があるようでじつはない。地上にはびこる悪魔と戦うためには、石像に乗り移る必要があるのだ。これで実体を得るわけね。てなわけで、その魂と石像の感動的な合体(？)シーンをじっくりお見せしちゃうぞ。

アクションモードへGO!



⬆体を得てしまえばこっちのもの。軽快に跳びはねるぞ。剣と魔法で戦うのだっ。

CHECK 4 アクションモードは本格的なアクションだ

フィルモアACT1

最初のエリア、フィルモアは草原と森の土地。不気味な雰囲気が漂う森の中が戦いの舞台だ。リアルフェースの人面樹が襲いかかってくるぞ。トロッコのような仕掛けを使って隅々まで探ると、いろんなアイテムが見つかる。要チェック！



⬆木の枝を伝って上へ進むのだ。ゴンドラも利用しよう。



➡アイテムを発見！　怪しいところはみんな探ってみるとよい。敵キャラも少ないしね。



⬆剣を振り回したときの残像がイカス。

ブラッドプールACT1

次のエリア、ブラッドプールは湿地帯だ。橋の下は一面血の海。誤って落ちたら一巻の終わりだ。空に浮かぶ満月が、一種異様な雰囲気をかもし出してる。



⬆カメのバケモノみたいだな。落とされないよう注意せよ。

➡バタバタと空を飛びながら、口から火を噴く。それだけならまだしも足場が最悪なのだ。

●BOSS●マンティコア



●BOSS●セントール



⬆右腕の槍から稲妻がほとばしる。接近すると槍で突いてくるぞ。す速くよけろ！

ACT2のほうは……？



⬆ピョンピョン跳びはねながら、オノをぶんぶん振り回してくるぞ。

ACT2のほうは……？

⬇剣山に突き刺さったら即死だぜっ。





⬆稲妻のような魔法で攻撃してくる。石台の上に現われたり消えたりワープする。

CHECK 5 クリエイションモードはリアルタイムシミュレーション

クリエイションモードの目的はただひとつ、人口を増やして町を発展させること。そのためにはテキパキと適切なコマンドを実行しなければならない。

アクションモードのACT１をクリアーすると、その土地に１組の男女が生まれる。このふたりが人人の種、いわばアダムとイブなのだ。まずはふたりの言葉に耳を傾けよう。その土地の欠点は何か、どうすればよいかを教えてくれるぞ。さっそくその言葉にしたがってコマンド実行だ。雨を降らせたり、太陽で照らしたり、発展させるべき方向に人々を導いたり……。

うまくすればみるみるうちに町は発展する。と同時に神（プレーヤー）のレベルもアップして、ＨＰが増えるのだ。レベルアップしておけばこの先が楽に進めるわけね。



⬅ひと組のカップルが降り立った。まだ何もない。

はなしを聞こう



⬆ふむふむ、なるほど。その樹木をどうにかすればよいわけじゃな。まかしとき。

コマンド選択



⬅何をしよう？　どうやらこれがよさそうだ。

クリエイションモードのコマンド一覧

アイコン	コマンド	内容
	いどう	天空城の中に移動したり、マップモードにするときに使用。マップモードにするとほかのエリアに移動できるぞ。
	ひとをみちびく	町が発展するように導くコマンド。どの方向に町を発展させるか指示したり、人々の悩みを聞いたりできる。
	きせき	いかづちをおとす、あめをふらせる、たいようでてらす、かぜをおこす、じしんをおこす、の５つのコマンドがある。
	ささげもの	人々が見つけたささげものを受け取ったり、ささげものを与えることができる。これを使うと町はさらに発展する。
	じょうたい	神の状態を見たり、町が健全に発展してるかどうかチェックするコマンド。異常がないかどうかマメに見るとよい。
	そのた	ゲームシステムに関する変更を行なう。セーブしたり、メッセージスピードを変えたいときに使おう。



⬆いかづちを落としたぞ。このあと木がメラメラと燃え始めるのだ。



こんなに発展する!!

◆驚異の3D体験◆

ドラッケン

ケムコ '91年3月発売予定 価格未定

『ドラッケン』は斬新なゲームシステムを採用したRPGだ。フィールドマップが3D画面。さらに従来の3Dダンジョン型RPGに見られる、東西南北のブロックを1歩ずつ進むスタイルとは一線を画した、360度自在な移動。ゲーム内に流れる時間はリアルタイム進行。アクションゲームさながらの戦闘シーン。これらのシステムが混然一体となって、『ドラッケン』ワールドを作りだしているのだ。

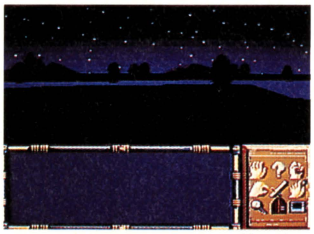
さてフィールドを移動している状態をアウトサイドモードと言う。画面はキャラクターの目に見えている世界だ。この3D世界の移動方法は、じつに独特。✚ボタンを右か左に押し続けると、視界はその場で360度スクロールする。進みたい方向になったら、✚ボタンの上下を押して前進後退する。つまり360度あらゆる方向に進めるのだ。

さらに進行方向に見える画面は刻一刻と変化する。木々、沼、道、建物、そして遥か彼方に見える山。自分の現在位置は、これらフィールド上の構成と、太陽、月、星座の方向から判断する。アウトサイドモードでは、まるで自分がゲームの中の世界をさまよっているような感覚に浸ることができるのだ。

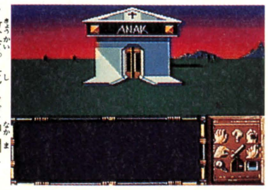
CHECK 1 4つの地帯に分けられた3D世界



⬆フィールド上は4つの世界に分けられている。草原地帯からゲームはスタート。



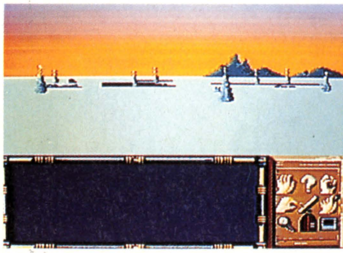
⬆ゲーム内の時間は5分おきに夜と昼が入れ替わる。星座にも仕掛けがある!?

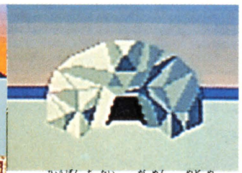


➡教会。死んだ仲間を有料で蘇らせてくれる。

氷原

一面真っ白な雪と氷の世界。目印となるものがほとんどない。

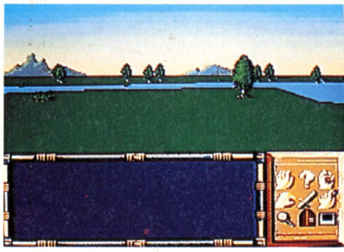


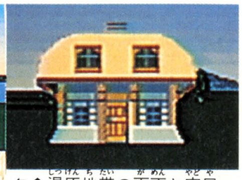


⬅⬆氷原地帯の画面と宿屋。勇者の体力は自然に回復する。宿屋の役割は情報収集にある。

湿原

川や沼、池などが数多く存在する危険地帯。夜は真っ暗闇になる。

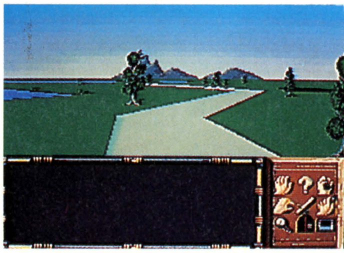




⬅⬆湿原地帯の画面と宿屋。夜になると何も見えなくなる地帯なので早めに避難しよう。

草原

もっとも危険の少ない地帯。この大陸唯一の酒屋がどこかにある。

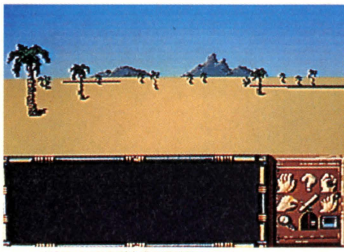


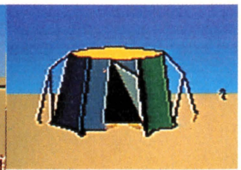


⬅⬆草原地帯の画面と宿屋。多くの目印があるので、位置確認は比較的容易な地帯。

砂漠

最南端地帯。氷原と同じように道が少なく、位置がわかりづらい。



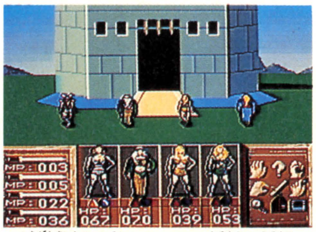


⬅⬆砂漠地帯の画面と宿屋。ほとんど砂の世界。弱いうちは侵入しないほうが無難。

CHECK 2 ゲームの序盤でいきなりダンジョン体験

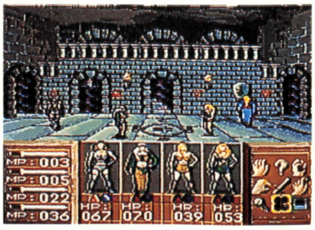
フィールド上には8ヵ所の、ダンジョンに通じる建物がある。これらのダンジョン内でのイベントをクリアーすることがゲーム本来の目的だ。謎解きと戦闘こそ、このゲームの本領といえよう。

ゲームスタートしてすぐに建物が目に入る。これは、最初のダンジョンに通じる建物だ。入り口のそばまで進むと、フィールド画面下からパーティーが現われ、ウインドーにパーティーのデータが提示される。ダンジョン内と戦闘中は、つねにこの状態でゲームは進行するのだ。これをインサイドモードと言う。この状態になってはじめてパーティーは各種コマンドを受け付けるようになるのだ。



⬆一番最初に見つけられる建物。建物の周りの池にはサメが回遊している。スキを狙って入らないと、サメの餌食に。

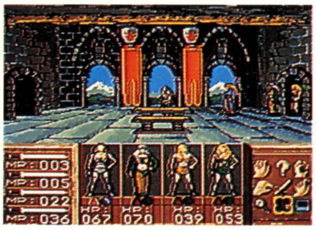
⬇建物の中はダンジョン。赤いボタンの中から正しいものを押せば、入り口のバリアが消える。



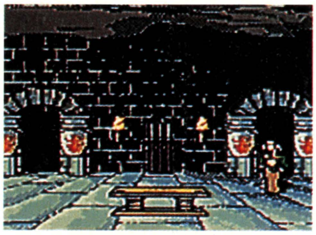
CHECK 3 部屋ごとにモンスターが出現する恐怖を味わえ

ダンジョン内はすべて部屋ごとに区切られている。ここで『ドラッケン』の持つアクションゲーム性がクローズアップされるのだ。

まずパーティーは謎を解きながらイベントをクリアーしなければならない。これが命題として存在している。鍵を見つけ、ドアをこじ開け、アイテムや武器を見つけ、装備する。それだけなら焦ることはない。新しい部屋に入るたびにモンスターが現われ、戦いを余儀なくさせられる。ここが問題なのだ。このゲームはリアルタイムに進行することに注意してほしい。敵は待ってくれないのだ。す速いコマンド決定とキャラ移動、戦闘中はもとより、敵がいない状態でもつねにこのことを意識する必要があるという点で、『ドラッケン』はアクションRPGなのだ。



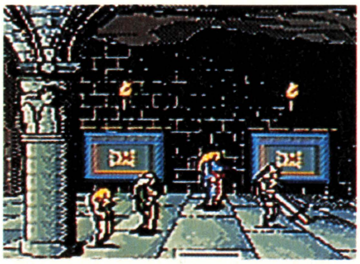
⬆リーダーを移動させて部屋を移ると、ほかの3人も後からついてくる。

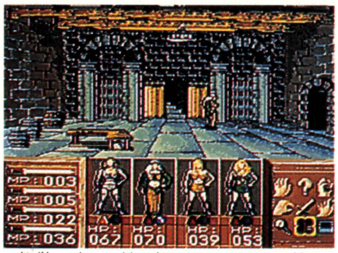




⬆部屋のまん中にやり、その両側にはトーチが。

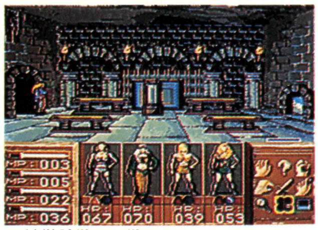
⬇剣形のアイコンをキャラに合わせてクリックすると、単独の行動が可能になる。



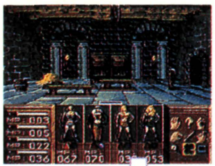


⬆階段を使って下の階へ。どの部屋も中にはモンスターがいる。いきなり強力なやつに出くわす可能性もあるので用心。

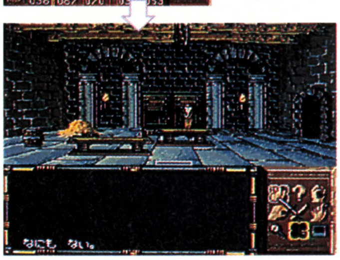
⬅このダンジョン内で、もっとも奥にある部屋。室内のまん中にあるのは魔法の水。死者を生き返らせる力を持っている。



⬆単独行動で移動してみる。ダンジョン内はパズル的要素が濃いので、単独に動かざるを得ないところもある。



⬅⬇怪しげなところを見つけたら、その地点に移動して、調べるのコマンドを。

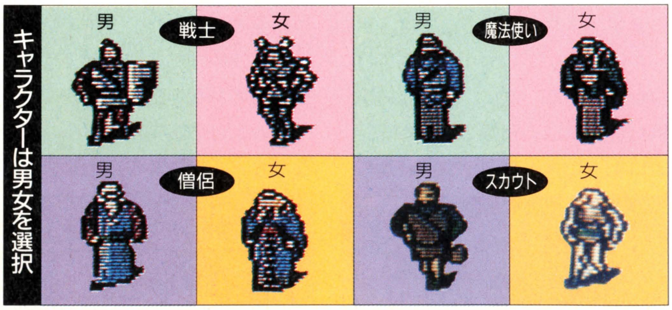


CHECK 4 斬新な戦闘システム、不気味なモンスターたち

リアルタイムで進行するゲームなので、モンスターはいつ何時出現するかわからない。自分がまったく移動しなくても、敵は画面のはじから飛び出てくるのだ。

さて戦闘には、チーム攻撃と単独攻撃がある。前者は敵が現われた途端、全員があらかじめ装備している武器か魔法で自動的に攻撃を開始する。後者はまったくの手動、ひとりひとりが個別に戦う。自分の反射神経だけが頼りだ。しかし、実際の戦闘ではオートのほうが断然速いので、単独でダンジョン内にいるとき、武器の持ち替え時以外はチーム攻撃のほうがベター。

キャラのレベルアップは、経験値制。後はガンガン戦うのみ。



ドワーフ



最初のダンジョン内で登場。攻撃力があり、初めはいやな敵。

ウォーリアー



ダンジョンと草原地帯で登場。1対1ではかなり手ごわい。

ジャイアント



フィールド上のある地帯で登場する。実際は画面の幅いっぱいの高さがある。はじめて見たときは相当なプレッシャーを感じるに違いない。力も強い。

マッドドッグ



フィールド上の墓にぶつかると現われる。ある程度レベルが上がらないと勝てない。

スライム



ザコキャラ中のザコキャラ。攻撃力もなく、初期の経験値稼ぎ用モンスター。

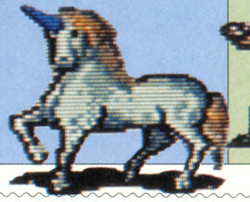
サーペント

スライム同様さほど強くはないが、いきなり飛び出してくるので、驚かされる。



ユニコーン

友好的な敵。こちらから仕掛けない限り攻撃してくることはない。話もできる。



ゴブリン

ダンジョンの召使。いろいろ話しかけてくる。攻撃もしてくる。



◆超一流コースの雰囲気を満喫っ!!◆

遥かなるオーガスタ

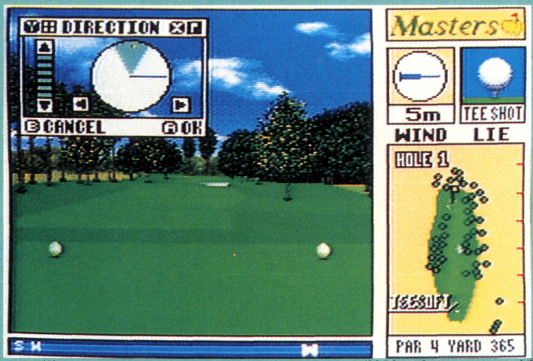
T&Eソフト '91年3月下旬発売予定 価格未定

画面右にある風向きやボールの状態の表示部、それにそのホールの全体マップを表示する部分などが完成したので紹介しよう。

画面の左上にあるウインドーには、今自分がどちらの方向を見ているのか、風はどちらから吹いているのか、そして、ピンの方向はどちらかなどの情報が表示される。これは、ショットを放つ前に知っておかなければならない情報だ。

画面右のホールマップを見ながら、どんな球筋のショットを打てばいいのかを考えられる。たとえば、途中に木があって邪魔なときには、それを避けるようにボールを曲げて打つってなぐあいだね。

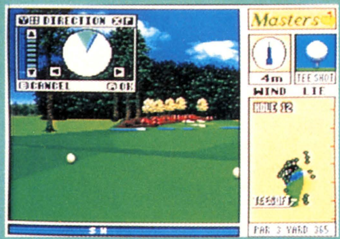
CHECK 1 視線の高さを変えれば、遠くまで見渡せるのだ



⬆1番ホールのティーグラウンドから、グリーン方向を見たところ。風が、真横から吹いているということがわかる。



⬆同じ位置で、視線をグッと高くしてみた。ずいぶん遠くまで見渡せるのだ。



➡ティーグラウンドでグルッと回ってみる。隣のティーグラウンドが見えてきたりするぞ。

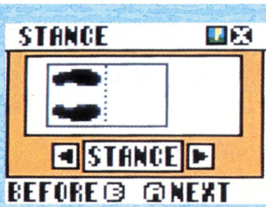
コースを眺めて爽やかになろう

CHECK 2 本格的にプレーできる機能が盛りだくさんなのだ

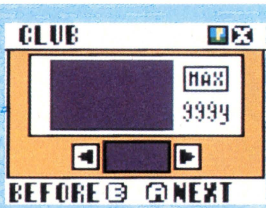
ショットを打つまでには、いくつかの手順を踏む必要がある。

まず、スタンス。ここでは、ボールに近づいて打つか、離れて打つかを決める。次に、クラブの選択だ。これは、飛ばそうとする距離によって選べばいい。それから、パワーとインパクト。どのくらいの強さで、ボールのどの位置を打つかを決めるのだ。タイミングを計って決めないと思ったようには飛んでくれないぞ。

これだけの設定があるから、かなりリアルにゴルフが楽しめるぞ。



⬆スタンスを決めると、ボールがどのくらい曲がるかも表示される。

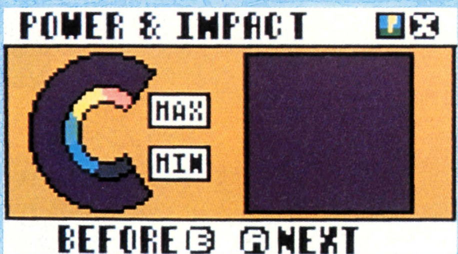


⬅クラブは何種類もあるので、特徴をよく覚えることが重要だ。

ウィンドーで設定するのだ



⬆画面のウインドーの位置は、移動させて視界の妨げにならないようにできる。



⬅左の丸いのがパワーゲージ。右の四角いワクの中にはインパクトの位置が表示される。



⬅ボールをどちらに向けて打ち出すかを決めるウインドーだ。

バックスイングからフォロースルーまで(キミの後ろ姿)



◆ドデカいキャラで戦うアクションゲームだ!!◆

ウルトラマン

バンダイ '91年3月発売予定 7800円(予価)

バンダイ初のスーパーファミコンソフトは、『ウルトラマン』だ。このゲームは、普通のアクションゲームと違って、ウルトラマン対怪獣という1対1の戦いがメインになっている。

ゲーム画面は、横型の構成。出てくるキャラクターはかなりデカいぞ。ウルトラマンの必殺技を駆使して、怪獣どもをなぎ倒す快感のとりこになってしまおうっ!!

CHECK 1 豪快!! ウルトラマン必殺技だっ!!



⬆連続発射が可能な破壊光線。ウルトラマンが手の平を合わせると発射。



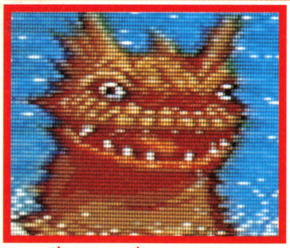
⬆スペシウムエネルギーを丸めて敵に投げつける、光のカッター。



⬆右腕に発生させた熱エネルギーを連続的に放出する、リング状の光線。

CHECK 2 爽快!! ベムラーとの戦いだ!!

最初の敵はベムラーだ


⬅宇宙人に流刑にされた極悪怪獣。青い玉に乗ってやってくる。



⬆振り向きざまにしっぽで一撃。ウルトラマンも、思わずのけぞる。

⬇短いが頑丈な足から繰り出すキックも、なかなか強力なのだ。




⬆ベムラーの武器は、口から出る熱光線。

⬇ウルトラマンもキックで応戦だ。



Mr.事情通の裏情報⑥ コナミの新作情報だぜっ!!

Mr.事情通(以下Mr.) 今週はコナミの新作情報が入ってきたぞ。コナミでは、あるアーケードゲームをスーパーファミコンに移植中らしい。

担当 へー、そうすると『トライゴン』に続くコナミのスーパーファミコンソフト第3弾ってわけだね。

Mr. いや、そのへんがちょっと違う。たしかに、コナミの第2弾は『トライゴン』っていわれていたけど、じつは今話したアーケードからの移植物の方が早く発売されることになるらしいんだ。

担当 ふーん、それじゃその真の第2弾ソフトってどんなゲームなの?

Mr. タイトルはちょっとオフレコなんだけど、1年くらい前にアーケードであった横スクロールのシューティングゲームなんだ。『グラディウス』なんかとはちょっと違った感じでパワーアップするアレ、わかる?

担当 うむうむ、わかるぞ。あれだろ、アレ。

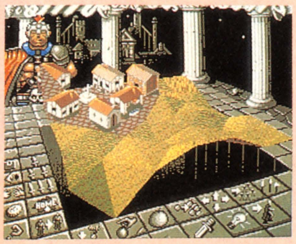
Mr. そうそう、アレだよ。

担当 まぁ、訳のわからない話はこっちに置いといて、他になんか情報はないの?

Mr. あるんだな、それが。えーと、まず『ポピュラス』と似た感じで、もっとスンゲーおもしろいゲームという噂のたかい『パワーモンガー』っていうパソコン版のゲームなんだけど、これがやっぱりというか何というか、イマジニアが移植しているんだよね。それから、これもイマジニアの情報なんだけど、アミガっていうパソコンのソフトからの移植でサッカーゲームを考えているらしい。

担当 そうそう、ところで『シムシティー』の発売日が決まったって聞いたけど。

Mr. '91年の4月2日ということになったらしいよ。4月は、また眠れない日が続くなぁ。


⬆パソコン版の『パワーモンガー』。画面の造りは、かなり凝っているのだ。

お買い物に便利

新作ゲームクロスレビュー PART1

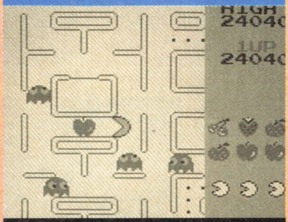


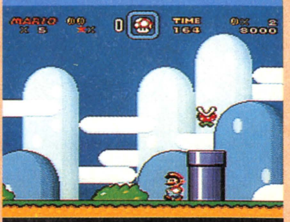
スーパーファミコン
メガドライブ
ゲームボーイ
リンクス

1年間にたくさんのソフトが発売されたけど、年末はもう大変!! 77本のソフトが発売されちゃうのだ。いつもの評論家はスーパーファミコン、メガドライブ、ゲームボーイ、リンクスを担当するのだ。

作品

発売日	11月16日	11月21日
作品	パックマン	スーパーマリオワールド
機種・メーカー・価格	ゲームボーイカートリッジ ナムコ 3500円込	スーパーファミコンバックアップカートリッジ 任天堂 8000円込
内容	日本はおろかアメリカにまでブームをおこしたドットイートタイプのアクションゲーム。新しい要素としてふたり同時の対戦プレーができるようになった。	スーパーマリオシリーズの4作目がスーパーファミコンで登場。マントを使って空が飛べたり、マリオの仲間としてヨッシーという恐竜が出てきたりする。





評論家

東府屋ファミ坊

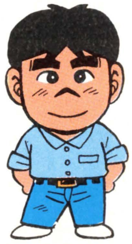


先日友人と虎ふぐをいただいたんだけど、虎ふぐ刺の並とノーマルふぐ刺の上が同じ値段だったら、どっちを食べるかという議論が持ち上がったのだ。黒豚ヒレの並と特上ヒレが同じ値段で困るようなもんだよね。かなり悩むよなあ。

パックマン 5　いちばん大きな仕様変更が、一画面中にすべてのフィールドが入らないために、全方向スクロール型になってしまったこと。また、敵の色がないので、あかべいはかしこいからとかいった戦略が立てづらくなった。オリジナルファンとしては、かなりつらいかなあって感じがする。

スーパーマリオワールド 8　よくも悪くも、スーパーファミコンのデモンストレーション的な香りのするソフト。いろいろな見せかたを提供してくれてるわりには、ゲームのシステム的な進歩が少ないんだよね。結果的には万人受けの安心して遊べる『マリオ』になってるから、失望する人は少ないと思うけど。

水野店長



今年もたくさんCDを買ったけど、プリファブ・スプラウトっていうイギリスのバンドのやつがいちばんよく聴いたアルバムだったなあ。ワールドミュージックもいいけど、なーんか一生つき合えないような気がするんだよね、私には。

パックマン 6　これはもうまぎれもなく『パックマン』だ。ゲームボーイ化するにあたって、画面の左右3分の1くらいをスクロールさせるという技を使っているが、設定その他はオリジナルそのまま。ま、すんげー期待をしてこの『パックマン』を購入する人もいないだろうし、いいんじゃない？

スーパーマリオワールド 9　初めてスーパーファミコンに触れ、この『マリオワールド』をプレーするお子さま方の驚きを想像すると、なんだかうれしくなってくる私なのだ。今や『スーパーマリオ』は、SONYとならぶ世界のブランドになってしまったといえよう。このゲームが日本製であることを誇りに思う。

森下万里子



今回のクロスレビューでいよいよスーパーファミコンが登場するけれど、そのなかの『F-ZERO』が編集部で大人気なの。みんなでタイムを競いあっています。万里子のタイムは……、内緒。でも、本当の車の運転はうまいんだから!!

パックマン 6　とてもシンプルなゲームデザインの『パックマン』は、ゲームボーイにぴったりですよね。画面は決して見づらくないんだけど、ゲームボーイだとパワーエサを食べたあとの、敵の状態が見分けにくいのです。画面がスクロールして、フィールド全体が見渡せないのもちょっと……。

スーパーマリオワールド 9　『マリオ』シリーズは回を重ねるごとにパワーアップして、プレーヤーをびっくりさせるけれど、今回もすごいパワーを感じました。基本のおもしろさは損なわず、楽しいアイデア3倍って感じね。ちなみに万里子の現在の成績は、〝ヨースターとう〟をクリアーしたところなの。

TACOX



荒俣宏の『ファンタスティック12』という博物関係の本の1、2巻を購入し、嫁さんとふたりで喜々としながら眺めていた。おもしろい。よくもこんなに図版を集めて、なおかつそれをフォローできるだけの知識があるなあ、と感心。

パックマン 3　ただの『パックマン』。敵が色分けされてないので、どれがどう動くのか予測がつかない。ドットを食う音もリズミカルじゃないし、スクロールもしちゃって、かなり悲しい。当時やりまくった人にはオススメしかねるなあ。パックマンショーとかは同じで、まあよかったけれど……。

スーパーマリオワールド 8　むかしの『マリオ』とくらべると非常にややこしくなってしまったようだ。さまざまなフィーチャーで装飾されてるんだけど、その度合が『マリオ3』などに比べると露骨に感じる。ほかの駄目ゲーよりははるかにおもしろいのは保証するけれど……。なんかひっかかるんだよなあ。

そのほかに発売されるゲーム

スーパーファミコン　12月1日発売　**ボンバザル** ●ケムコ　6500円込　カートリッジ　パソコンから移植されたアクションパズルゲーム。各面にある爆弾や地雷を爆発させろ。

11月21日

F-ZERO



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
任天堂　7000円㉉

スーパーファミコン同時発売ソフトのひとつで未来のカーレースをゲーム化したもの。1位を目指すグランプリモードと1対1のプラクティスモードがある。

10 これもデモンストレーション的な色合いが強いけど、道幅をぎりぎりに使うダイナミックなドライブ感覚は、過去のどのゲームでも得られなかったもの。アウトインアウトなどの走行テクニックが、実際に体感できるのはすごい。このゲームで遊ぶと、他の3Dゲームの影が薄くなる。

8 このスピード感は、いままでのどのレースゲームにもなかったものだ。スーパーファミコンの威力をまざまざと見せつけられたって感じ。クルマによって性能がちがうので多少の変化は味わえるが、全体的に単調な印象はぬぐえない。あくまでもタイムを競うタイプのゲームだな。

9 3Dのカーレースっていうと、かなり難易度の高いものが多いのですが、このゲームは、このスピード感でいて万里子でも十分ついていけるのです。かなりスピードを出していても、ハンドルの切れがいいんですよね。迫ってくる背景も迫力満点だし、臨場感もたっぷりなの。感激!!

10 ゲームをやりまくっていて半ばゲームジジイ化した輩は、意地でもこのゲームをやるべきである。いかにタイムを縮めるかという自分との戦いに、年末年始没頭できること請け合い。レースゲーム野郎なら死んでもやれ。新しい画面処理などによりレースゲームの新境地を開いた秀作。

11月22日

メガパネル



メガドライブカートリッジ
ナムコ　4900円

15パズルの要領でブロックを動かし、同じ色を揃えて消していくアクションパズルゲーム。パネルを消すと女の子が見えるピンナップモードが特徴。

7 『コラムス』と16パズルを組み合わせたようなパズルゲーム。今までは上から降ってきたパーツが、このゲームでは下から盛り上がってくるってとこがミソなんだろうね。ナムコ色は薄いゲームだけど、例によって対戦プレーはかなり熱くなるところがあるので、対戦相手のいる人に。

7 よくまあ考えつきますねぇ、な感じのアクションパズル第?弾。けど、みんなそれなりにおもしろいから感心してしまうのだ。このゲームの場合も、やはりというか当然というか対戦プレーが楽しい。突然行きづまっちゃう傾向がちょっとだけあるのが、あれかなあ……ってとこね。

8 ルールの基本は、あの15パネルなのですが、いろいろな要素がとり入れてあるのです。モードは何種類かあるけれど、やっぱりこのテのゲームは対戦プレーが燃えちゃいますよね。ピンナップモードはブロックを消すのに必死で、あらわれてくる絵を見る余裕がない万里子なのです。

7 15パズルをうまくアレンジしたアクションパズル。アクション性(手さばき)とパズル性(思考)がほどよくミックスされていてなかなかオモロイ。ひとりで遊ぶのは地味だが、接客用にはちょうどヨイかも。でもオンナのコの絵がねー。好き嫌いのわかれるところで。オシイな。

11月30日

ゼノフォーブ



リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

宇宙基地を舞台にした4人同時プレー可能のアクションゲーム。エイリアンを全滅させるのが目的で、武器は落ちてるものを拾って交換するのだ。

6 1画面1部屋の面切り替え式アクションゲーム。血を吸うエイリアンたちをふりほどきながら、ひたすらエイリアンを退治していくといった、とことんグロテスクなゲームだ。おそらく日本ではこのテのゲームは生まれない。そのぶんゲームの世界に入り込めば、けっこうクセになる。

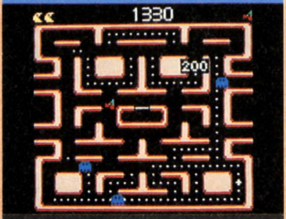
7 映画『エイリアン』のイメージを上手に映像化した数少ないゲームのなかのひとつ。アメリカ製のゲームは、イメージをまとめ上げるのがうまいよね。基本は、たわいのないシューティングアクションなんだけど、敵キャラのグラフィックや状況設定が、なかなかそそられるのだ。

8 キャラクターや画面の色使いなどが、アメリカ生まれらしいゲームなのです。味方のなかにもモンスターみたいなヤツが混じってるのがユニーク。部屋ごとにいろんな仕掛けが用意されていて、先へ進むのにワクワクしてしまいます。ルールもシンプルでわかりやすいですよね。

7 ひたすらエイリアン退治するだけ。ひどく単調なんだけど、敵の動きが多彩で非常にユーモラス。卵をポイと投げてくるしぐさなんか、本当にそれっぽい。単調だけどどこか惹かれるところがあるアメリカのソフトそのものだ。リンクス野郎なら買いじゃないかな。

11月30日

Ms.パックマン



リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

日本で生まれた『パックマン』のキャラクターを女の子風に変えたゲーム。フィールドの形が正方形の初心者用と、横長の上級者用の2種類がある。

5 1画面構成の『パックマン』で、ある意味できっちりした移植なんだろうけど、キャラクターが小さくなりすぎてるぶん、操作性がすこぶるよろしくない。細かな動きに対応できないから大味になってるのだ。その代わり、つねに画面中すべての敵を把握できる。一長一短って感じだな。

6 まあどこが変わったって、つまり面構成がちこっと変わってるくらいで、通常の『パックマン』とそれほど変化はないのだ。むかーしからある"都こんぶ"みたいなゲームなもんだから、安心して楽しく遊べちゃうことはまちがいない。それ以上でもそれ以下でもないところがツライが。

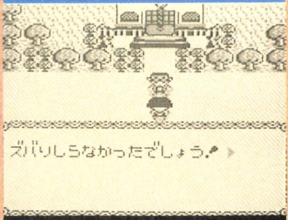
6 パックマンのリンクス版なのです。カラー液晶だから、オリジナルと同じ雰囲気があって懐かしさいっぱいなのです。ただ、ドットが粗めなので、ちょっと画面が見づらい感じがします。リンクスならではの回転や拡大機能が、このゲームには活かせないのが残念なんですよね。

3 ただの『パックマン』。パックマンの嫁さんだか彼女だかをアメリカで作って、そいつを主人公にした『パックマン』がこの『ミスパックマン』ね。半欠けの黄色い丸がアメリカでどれだけ人気があったか、推しはかれようというものだ。しかし、口紅が気持ち悪いな。センスが……。

12月7日

ちびまる子ちゃん「おこづかい大作戦」

©S.M/C/NA 1990



ゲームボーイカートリッジ
タカラ　3400円㉉

テレビや漫画で人気のちびまる子ちゃんが活躍するアドベンチャーゲーム。じゃんけんで気力を増やし、カードゲームでおこづかいを貯めるのだ。

4 人気キャラのちびまる子ちゃんが主人公のお遊びゲーム。基本的な戦闘がじゃんけんなんだけど、このじゃんけん戦闘が、戦略が取れないためにやたら長くてうっとうしいものになっている。なるべく原作に近くという姿勢はわかるけど、やはりゲーム性を第一に考えてほしかったなあ。

6 いきなし『おどるポンポコリン』なんかがかかっちゃうと、タッタタラリラな気分になっちゃうのだ。じゃんけんで勝たないと気力がもらえないっていうシステムが、ちょっとまわりくどい感じ。まる子調のメッセージも、ずーっと聞いてると、ねぇ。好きな人にはたまらんと思う。

7 『ちびまる子ちゃん』のキャラがたくさん登場する楽しいゲームです。小さい画面なのに、まるお君やたまちゃんたちがとってもリアルに描かれていますね。おこづかいを貯めていくっていう設定がまる子ちゃんらしいけれど、じゃんけん以外のイベントがもう少し多いとよかったな。

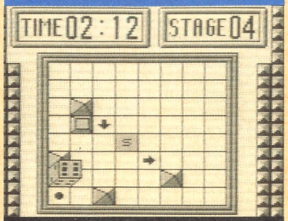
5 わけのわからないアドベンチャーやRPGにならなくてよかったあ、とほっとしているのであった。で、ジャンケンやカードゲームなど、ゴチャゴチャと手軽な遊びがつまった変型テーブルゲーム構成になっている。まる子ちゃんの顔が似てないなあと思いつつついプレーしてしまう。

ゲームボーイ　12月7日発売　**スコットランドヤード**　●東映動画　3500円㉉　カートリッジ　敏腕刑事たちが、怪盗Xを追跡していくシミュレーションだ。

メガドライブ　12月18日発売　**デンジャラスシード**　●ナムコ　5800円　カートリッジ　アーケード版から移植された、たて横スクロールのシューティングゲーム。

12月7日

ころダイス



ゲームボーイカートリッジ
キングレコード　3300円込

碁盤の目のように仕切られているマス目の上で、サイコロをゴールまで転がすパズルゲーム。ゴールで1の目が出れば、ステージクリアーになる。

5
サイコロの目を利用したパズルゲーム。ルール関係がシンプルなだけに、一度コツをつかんでしまうとハマってしまう可能性はある。ただ途中の面から登場するアイテム群が、単なるお助けグッズとお邪魔グッズになってるのがちょっと。もう少し別な展開のほうがよかったのでは。

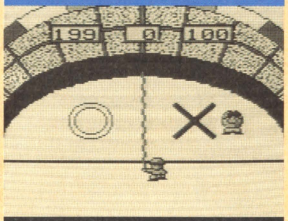
6
ゴールについたときにサイコロの目が1になっていればいいわけね。とか簡単に言っちゃうけど、これがけっこう難しい。しかもオジャマブロックや落とし穴なんかも出てきたりして、苦労しますのだ。でも、何度もやってるうちに、1を出すパターンってやつがのみ込めてくる。

7
最初はルールがちょっとわかりにくくて、戸惑うかもしれません。でも、いままでにはないタイプのパズルゲームで新鮮味がありますね。ゴールは目の前なのに、うまくいかない歯がゆさのバランスがなかなかいいのです。コツをつかんじゃえば、長く遊べるゲームだと思うわ。

5
サイコロの法則さえ頭に叩き込んでおけばなんとかなるが、なかなかそうはうまくはいかない。もうちょい融通が効くようなデザインにしてもよかったんじゃないかなという気がするのだ。直感的に答えがひらめかないのってイライラするでしょ。慣れれば大丈夫なんだろうけど。

12月23日

アメリカ横断ウルトラクイズ



ゲームボーイカートリッジ
トミー　3980円込

毎年恒例のテレビクイズ番組をゲーム化したもの。4人用アダプターで4人同時プレーも可能。ゲームは番組の内容がそっくりそのまま詰め込まれている。

6
TVの長寿番組である同名クイズのゲーム化。雰囲気も巧みに移植されてるのはすごい。今までのクイズゲームに比べると、確実にショーアップされている。このゲームから本物へってのもいいかもしれないね。クイズが苦手な人はすぐにゲームオーバーだから、ちょっとつらいかも。

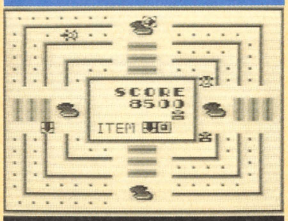
6
今となっては、自由の女神についてはなんでも知っている私が水野店長だ。こいつはおもしろいんだな。ただ、失格になったらまた一からスタート（途中からはコンティニューできる）システムが、はたしてゲームに向いてるのか、というジレンマがある。おもしろいんだけど。

7
手軽にクイズに挑戦できるなんていいアイデアです。クイズのノリや方法も、テレビのウルトラクイズと同じで、とっても楽しいの。ただ、途中で答えを間違えると、セーブしたところまで戻されちゃうのが悲しい。だからこそ緊張感があっていいのかも。テレビもそうですしね。

6
すっかり秋の風物詩と化したウルトラクイズを、素直にシミュレートしたって感じのクイズゲーム。番組通りのルールでなかなか先へ進めないんだけど、これってどうかなあ。番組に参加している感じはするんだけど、ゲームとしてみると、ちょっと疑問。問題数が多いのはよいね。

12月7日

ヘッド・オン



ゲームボーイカートリッジ
テクモ　3300円込

昔アーケードで人気のあったドットイートタイプの草分け的存在のゲーム。ドットを全部食べればステージクリアーで、対戦プレーもできるようになった。

4
オリジナルが『パックマン』を生み出すための過渡期のゲームだっただけに、いま遊ぶと、どうしても物足りなさのほうが強い。製作サイドもそれを意識したのか、いま風のアレンジをしたプラスアイテム版をカップリングしてるけど、やっぱりピンとこない。ちょっとヒキが弱いのだ。

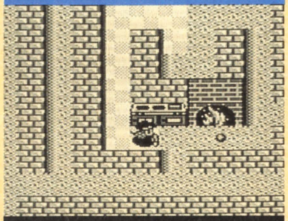
6
ゲーセンで流行ってたときから、このゲームをどんどんクリアーしちゃう人が信じられなかった私なのだ。単なる反射神経だけではちーともクリアーできないんだよね。頭をつかわなけりゃならない。んで、いきおいパターンで攻略するゲームになっちゃう。新しい要素はいいかも。

7
ドットイートタイプのパズルアクション。車を使って遊ぶので、アクション要素がグーンと強くなってるみたいですね。当然、面が進むにつれ難度も上がっていくんだけれど、その分いろんな仕掛けも多くなって、楽しいのです。反射神経に自信がある人にオススメできます。

5
元祖ドットイートゲームのリメイク。なんだかすげーかっこよくなってしまった。音もジャカスカしてるしイメージカットもスカしてて、なんだか恐ろしいまでの違和感がある。アイテムがあったりコースレイアウトが変わるスペシャルモードもよいが、ふたり対戦も白熱してよい。

12月7日

ペインターモモピー



ゲームボーイカートリッジ
シグマ商事　3300円込

見習い魔女のモモピーを操作してお城のすべての部屋の床を塗り変えるアクションゲーム。見習い魔女だけど、3種類の魔法が使えるのだ。

4
面クリ型のアクションゲーム。シンプルなルールは歓迎できるんだけど、基本的に敵からいかにして逃げるかというシステムで、攻撃主体ではないので、ちょっぴり欲求不満になるかも。覚えていく魔法もハデさがなく、展開関係に寂しさがある。かなり初心者向きのシステムだね。

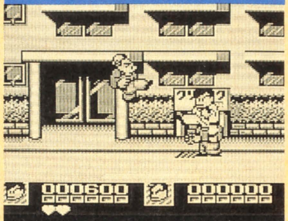
7
『クラッシュローラー』的床ぬりつぶしゲーム。マジックが使用できる、というかマジックを使わないとクリアーできないってところが今風だ。難易度的にも、初めてプレーしてもけっこう先の面まで行けるし良心的だよね。わかりやすいゲーム設定は婦女子のみなさんにもオススメ。

7
モモピーがペイントをする場所がいろいろあるのですが、どんな模様にペイントされるかがけっこう楽しみなの。ステージが進むにつれて部屋が複雑になっていくから、うっかり塗り残したりして……。モモピーの動きもかわいいし、カラーの画面でも遊んでみたいゲームです。

3
変型ドットイート型のアクションゲーム。ただひたすらお掃除しまくるだけのゲームで、昔もこういうビデオゲームがあったなあと思い出してしまった。残念なことに、そのビデオゲームのほうがゲーム性が高かったような記憶がある。なにさせて楽しませたいのかよくわからない。

12月7日

熱血硬派くにおくん番外乱闘編



ゲームボーイカートリッジ
テクノスジャパン　3500円込

ファミコンで人気のくにおくんシリーズのゲームボーイ版。格闘アクションゲームでふたり同時プレーと、途中参加ができるモードがある。

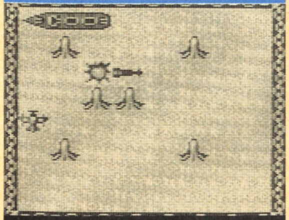
6
ウリはやっぱりふたりモードなんだろうね。ただ、このテの格闘対戦はすでに数多く発売されてるからなあ。ひとりプレーのほうは、ファミコン版ととくに変わっていない。小さくなったモノクロ画面のデメリットはそれほど受けてないので、くにおくんファンならってとこかなあ。

7
ほとんどファミコンそのままの『くにおくん』が遊べてしまうのだ。操作性もなかなかのもので、熱中してプレーしてしまいました。ただ、ステージ数が少ないためか、ボスがやたらと強くて「簡単にはクリアーさせないよん」って感じで、ちょっと困った。ま、よくできてますよ。

7
『くにおくん』シリーズはゲームボーイ版になっても、キャラクターが大きくて感心しちゃいます。いわゆるポピュラーな格闘技ものなんだけれど、相変わらず表情やアクションがおおげさでおかしいですね。ひとりで遊ぶより、ふたりプレーで遊んだほうがより楽しめるゲームです。

4
おなじみ『くにおくん』シリーズ。ゲーム構成なんかもおなじみのタイプなので、安心して遊べる。このシリーズが好きでたまらんという人にはオススメかな。しかしこう似たような構成のゲームが多くなると、どれやっても大差ないんじゃないかって感じがするんだよね。うーん。

12月7日
NAVY BLUE'90



ゲームボーイカートリッジ
ユース　3500円込

海戦ゲーム『NAVY BLUE』のバージョンアップ。敵の艦隊をすべて撃沈すれば勝利で、前作よりアイテムが増えて作戦の成否が重要になった。

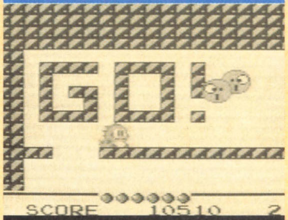
5
バージョンアップされたレーダー作戦ゲーム。偵察機、駆逐艦などのアイテムの種類が多いので、それなりに戦略が必要になる。対コンピューターのひとりプレーで遊んでもつまらないから、対戦相手がいる人向きって感じ。それにしても、このテのゲームの数が増えてきたなあ。

7
パワーアップして帰ってきた海戦野郎なのだ。テンポが格段によくなって、ゲーム運びが速い速い。アイテムなんかもけっこうなものがそろってるよね。あんまり作戦とかで結果が左右されるゲームでもないので、運の良し悪しをお友だちと競い合うのがベストだと思われる。

7
前作は、手作りの方眼マップで遊んでいるようなプレー感だったのに、今回はグラフィックに迫力があるせいか、豪華になりましたね。コンピューターの処理速度もはやくなってるようで、スピーディーにゲームが進んでいくし、いろいろな面で前作よりもパワーアップしています。

6
前作よりもプレーヤーが決めることが多くなった。艦隊の編成や搭載兵器の選択まで、かなり細かくなっているのだ。ただの海戦ゲームだった前作をしのいでいるんじゃないかな。逆にいえば面倒臭くなったわけだけど、この程度なら「考える楽しみ」の範疇に入ると思う。わしゃ好き。

12月7日
バブルボブル



ゲームボーイカートリッジ
タイトー　3600円込

アーケード版からの移植で、面クリアー形式のアクションゲーム。敵を泡の中に閉じこめて割ると、フルーツに変わり、そのフルーツを取ると高得点になる。

6
なんかゲームボーイは昔のゲームのオンパレードって感じだなあ。このゲームの場合、モノクロになって、かわいい画面のイメージはちょっと薄れたけど、ゲーム全体のほのぼのムードはそのまま。いま遊んでもクセになるゲームなので、オリジナルを知らない人にはおすすめかな。

7
おや懐かしい。このキャラクターこのミュージック。遠いあの日を思い出してしまいますねえ。ってことで、その筋の人にはうれしい移植かもしれない『バブルボブル』だ。小さい画面をカバーするため、スクロールさせたのはツライけど、操作感とかはなかなかでした。

7
かわいいキャラクターで内容もほのぼのとした、メルヘンタッチのゲームです。バブルで包み込んだ敵をさらに投げつけて倒すっていうシステムが『ドンドコドン』的ですね。画面も見やすく、難易度もそんなに高くない、誰にでも気軽に遊べるパズルアクションだと思います。

3
同名ビデオゲームからの移植。スクロールしちゃうんだよね。これはかなりゲーム性を損ねていると思う。ポーズかければ全体見渡せるんだけど、そんなことアクションゲームをプレーしてる最中にやろうと思わないしね。音もなんだかキンキンして耳に障る。うーん。

12月8日
鬼忍降魔録 ONI



ゲームボーイバックアップカートリッジ
バンプレスト　3800円込

鬼神の能力を備えた天地丸という少年が主人公の、本格的RPG。妖怪との戦いの旅をとおして、謎だらけの天地丸の生い立ちを解き明かすのが目的なのだ。

6
ゲームボーイでは久々の本格的RPG。比較的やさしめのバランスを採用してるので、初心者でもすんなり入りこめるし、RPGファンでもけっこう夢中になることができる。それにしても、最近はやさしめのバランス設定をしたRPGが増えてきたね。『ドラクエ』の影響なのかなあ。

7
これも、いかにもゲームボーイのロープレといったところのゲーム。テンポが速く、マップのスクロールや操作感も気持ちいいくらいにスムーズだ。それにゲームスタート直後から飛行の術(ルーラみたいなもの)が使えてしまうのがありがたい。RPGはとっつきやすさが命なのだ。

7
ゲームボーイのRPGは、画面が見やすいことが大切だと思うの。その点、この『ONI』はキャラクターや背景がきれいに描かれていて合格。ゲームのテンポもいいですね。ルーラみたいな帰還魔法が最初から使えるのも親切。でもちょっと、プレーヤーを甘やかし過ぎてるみたい……。

4
『ドラクエ』タイプなので安心して遊べるんじゃないかな。画面端までいかないとスクロールしなかったり、ちょっと細かいところが気になるけれど、全体的にオーソドックスにまとまっててよいかも。ただ、さしあたっての目的ってのがさっぱりわからず往生しました。

12月8日
ペーパーボーイ



リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

アーケード版からの移植で、悪魔により閉鎖された街の人々に正しい情報を伝える新聞配達少年が主人公のアクションゲーム。人々の攻撃を避けて新聞を配る。

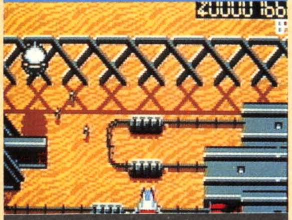
5
10年ほど前にアーケードでヒットしたアクションゲーム。アメリカソフトのお家芸的ななめスクロールってやつだ。いわゆる設定の斬新さで売ったソフトなので、ゲームそのものの奥行きは決して深くない。マップは数種類あるけれど、長く遊ぶには、ちょっぴりつらいかなってとこ。

6
アメリカと日本じゃ、新聞配達の方法からしてこんなにも違う。パカスカ投げちゃうってのが大陸的でいいよね。んで、難易度によってマップが3つ用意されてんだけど、何度かプレーしているうちに覚えてしまうのだ。もう少しバリエーションがあるとよかったって、気持ちね。

8
新聞配達をゲームにしちゃうなんて、斬新な発想ですよね。新聞を投げ入れることと、障害物にぶつからないようによけることとのバランス取りがけっこう大変でハラハラするの。ライバル会社の新聞をとっている家の窓ガラスを割ると、ポイントになるっていうルールもユニークね。

6
見た目はあの懐かしの業務用にそっくり。なかなかいい出来なのだけど、液晶の関係で飛ばした新聞が見にくいんだよね。あと、音ももーちょっと間抜けな音色だったような気がするけど、これはちょっとうろ覚えなんで確かじゃない。ヘンなアクションゲームが好きな人にオススメ。

12月8日
ザーラーマーシナリー



リンクスゲームカード
アタリジャパン・ムーミン　4300円

傭兵を操作して、画面上にある破壊可能のものを壊して進むたてスクロールシューティングゲーム。最初に7人の異なった武器を持つ傭兵を選択できる。

6
たてスクロール型のシューティングゲームなんだけど、普通の日本製のシューティングゲームとはグラフィック関係他の雰囲気が微妙にちがっている。やっぱりアメリカンなのかなあ。ただ、ゲーム展開が比較的ワンパターンなので、けっこうつらいかもしれない。難易度は中程度。

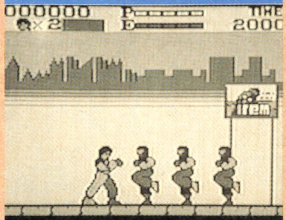
6
パワーアップ型のシューティング。操縦する戦闘員を選べるんだけど、その選び方によって使えるアイテムがちがってくるのだ。うまく使い分けないとエライ目にあっちゃう。敵の出現パターンや弾のバラ撒き具合が、いかにもアメリカ的でおおざっぱなのが気になった。

8
リンクスお得意の回転、拡大、縮小機能を使った、迫力のあるシューティングゲームです。自機の動きが、始めのうちはゆっくりで悲しいけど、アイテムを取っていくとどんどんパワーアップしていくの。背景のグラフィックも、とことんリアルでかっこいいんですよね。

5
すんげー難しい。アメリカのシューティングだぜ、って感じね。お買い物するところとかがアミガのソフト『XENONII』とかに似てる。ああ、アメリカのゲーム野郎はこういう難しいソフトをなんなくプレーしちゃうのかなあと思うと気が遠くなる。アメリカ人のパワーを感じる一作。

12月11日

スパルタンX



ゲームボーイカートリッジ
アイレム 3500円込

横スクロールのアクションゲームでアーケードからの移植作。カンフーの達人になり次々現われる敵を倒して進む。各階ごとにボスが待っている。

6 『くにおくん』タイプの横スクロール型拳闘ゲーム。数種類の攻撃パターンを持った敵がリズミカルに襲ってくるアレね。似たようなゲームが多いせいかもしれないけど、オリジナルよりは、若干難易度が上がってる感じ。ボスがかなり強いので、アクションが苦手な人は困るかなあ。

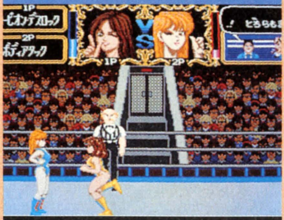
6 リズミカルにパンチやキックがくり出せるので、気持ちのいい戦闘ができる。BGMや効果音もこのゲームにふさわしいデキのよさだ。ただ、ボスは強い。攻撃のパターンをつかむまでは、「なんだこのヤロー」的にイラついてしまうのだ。カッカしないで落ちついてプレーしましょう。

7 ごく普通の格闘技アクションですが、キャラクターが大きめで迫力がありますよね。✚ボタンとABボタンの組み合わせ方で、いろんな攻撃のバリエーションを楽しめます。最初のうちは単調な印象を受けますが、慣れるに従って面白くなってくるんですよね。格闘技好きの人なら。

5 往年の名作。懐しいタイトルだけど、ゲームボーイ版は業務用やファミコン版よりもかなりイマフーになってる。『ビジランテ』っぽい味付けかな。昔を懐しもうというハラだと、ちょっと遊びにくいかもしれない。そこそこ遊べる格闘技ゲームって感じかなあ。うーん……。

12月12日

キューティー鈴木のリングサイドエンジェル



メガドライブカートリッジ
アスミック 6800円

女子プロレスで美少女レスラーとして大人気のキューティー鈴木がビッグタイトルを目指すプロレスゲーム。合計9人の女子プロレスラーを自由に選べる。

7 これはいいよね。基本はただのプロレスゲームなんだけど、なんといってもグラフィックがいい。このレベルのグラフィックで女子プロレスってことなら、プロレスファンでなくてもけっこう夢中になれるんじゃないかな。やっぱりこのテのゲームはもっと出てくるべきだよなあ。

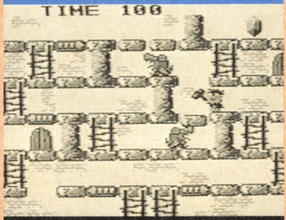
7 こういった格闘技ゲームって、技の種類とその決まり具合で、ゲームの良し悪しが決まってくると思うのね。『キューティー鈴木』の場合は合格。かわいらしいキャラクターが、スルスルと大胆な大技を決めてくれちゃったりする。キューティーファンならとーぜん買いだと思う。

8 登場するプロレスラーは全員かわいい女の子なので、マイキャラを選ぶのに迷いそうですよね。でも、編集部ではキューティーでプレーする人ばっかりなの。いろんな必殺技があるし、レスラーの状態によって変わる表情もいいな。男の子はもちろん、女の子が遊んでも楽しいゲーム。

6 プロレスゲームとしてはふつうかちょい上程度なんだけど、キャラクターなどがなかなかエロい。健康的なスケベである。こんな肉体、絶対にねーよといいつつ視線は画面に。そういう路線を狙ったんだとしたら大当たりなんじゃないかな。独身男性同士で遊ぶと虚しくなるようだ。

12月12日

プリプリ



ゲームボーイカートリッジ
サン電子 3200円込

落ちている宝石を拾い集めながら塔の頂上を目指すアクションパズルゲーム。目的を邪魔する怪獣たちは、穴を掘って中に落として埋めてしまうのだ。

6 『ロードランナー』や『フラッピー』タイプのパズルゲーム。ただ、ひと目見ただけではどこにトラップがあるかわからないので、ひと通り床を調べて何回も試行錯誤しないとクリアーできない。せっかく面固定なんだから、プレーする前に、ある程度戦略がたてられてもよかったのでは。

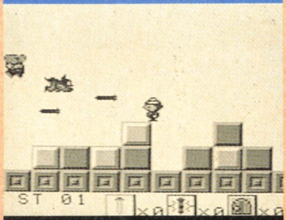
7 アクション要素もほんの少しだけある面クリアー型パズルゲーム。一見すると『ロードランナー』的ではあるが、あれほどのドキドキ感はない。落とし穴を多用した、というより落とし穴を基本としたパズルなので、いちいち落ちて試してみる必要がある。記憶力も大切なのだ。

7 アクション要素のあまりない、『ロードランナー』タイプのパズルゲームなのですが、難易度はそんなに高くないみたいです。あんまり深く考えずに、すんなりとクリアーできるから、気軽に楽しめそうですね。そのかわり、パズルが得意な人には、物足りなく感じちゃうかもしれません。

4 『スペースパニック』と『Mr. Do vsユニコーン』。どっちも相当古いビデオゲームなんだけど、このふたつを足して2で割ってアレンジしたようなアクションゲーム。ちょっと古くさい感じがするし、見ただけでは解法がわかりにくいのもズルイ。ギャルゲーが好きならいいかも。

12月13日

ドラゴンテール



ゲームボーイカートリッジ
アイマックス 3500円込

パソコンからの移植で、パズル的な要素もあるアクションゲーム。武器のクイを使って、敵を倒したり、ブロックを壊したり、足場にしたりしてゴールに進む。

6 面クリアー型のアクションパズルゲーム。どちらかというと、パズル要素の方が強くなっている。クイでブロックを壊しながら、敵をやっつけるというアイデアが、なかなか斬新だよね。ただ、どういう経路で面クリするかが主な作業なので、展開がマンネリになりやすいかなあ。

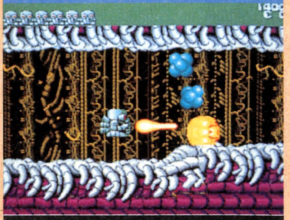
7 釘状のものをブロックに打ちつけながら、壁をよじ上ぼったり敵を倒したりしながら進んでいくアクション。どっかで見たことある設定だなーとか思うけど、きっとオリジナルなんだと思う。それにしてもよくできたゲームだ。面によってはけっこう頭を使わないと解けないこともある。

7 いままでにはなかったルールが新鮮ですね。持っているクイを武器にも、アイテムにも使えるところがおもしろいですね。先へ進むとパズルゲームの要素が濃くなってきて、けっこう頭を使うんですよね。クイを上に投げると、自分の頭上に落ちてくるところがおかしいわ。

6 クイを使って移動する、なかなか新しめのアイデアがうまく使われていておもしろい。カプコンが十八番にしてる「変わった移動手段ゲーム」のおもむきがある。キャラクターとかちょっと洗練されてないかなという感じがするんだけど、アイデアはなかなかだ。

12月14日

アトミックロボキット



メガドライブカートリッジ
トレコ 6800円

アーケードから移植されたシューティングゲームで、単純な横スクロールのステージからボス対決ステージ、たいまんステージなど全25面構成になっている。

4 横スクロール型のアクションゲーム。アーケードからの移植だ。ただ、アーケード版のパスワード機能がメガドライブ版ではなくなったので、移植度はいいんだけど、難易度のほうがとにかく高くなっている。やられると武器がなくなるので、一度死ぬと展開がかなりきびしいのだ。

6 ファンシーなロボットちゃんが戦うシューティングゲーム。マンガチックとは言わないけど、太マジックで描いたようなキャラクターがどこか笑いを誘う。その印象とはウラハラに、意外と難しかったりする場面もあって、侮れないゲームなのだ。武器の選択がカギだね。

7 キャラクターがとにかく大きいのです。敵も自分も。グラフィックはきれいだし、パワーアップアイテムは豊富でボリュームのあるシューティングですね。ただ、キャラの大きさのせいか、圧迫されている感じがするのです。自機の動きもかたいみたいで、なんか息苦しいんですよね。

4 これだけ発売が延びまくったソフトも珍しいんじゃないだろうか。待ってるユーザーだっているんだろうから、この日に出すと決めたらその日に出すべきじゃないかなあ。で、ゲームだけど、私はエンジン版のほうがいいような気がする。なんかぎこちない感じがするんだよね。

12月14日

エレメンタルマスター



メガドライブカートリッジ
テクノソフト　6800円

精霊使いラディンを操作して全7面を突き進むたてスクロールシューティングゲーム。スタート時に前半の4面を選択できる。前方、後方攻撃は別々のボタン。

6
『ドラゴンスピリット』風たてスクロール型シューティングゲーム。どうでもいいけど、けっこうかなりメチャンコ難しい。ゲーマー向きって感じだね。学習型のパターンゲームなので、それなりに練習すればなんだけど、まあ、シューティングが苦手な人は、手をださないのが無難。

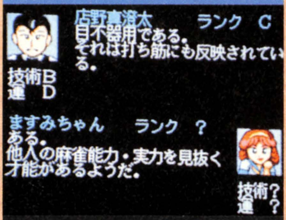
7
メチャクチャ難しいんでないかい？　と思ってプレーし続けたら、1面をクリアーしたあたりでそれなりの難易度になってくれて安心した。いわゆるパワーアップ型のアクションゲームではあるが、キュッと引き締まった構成で、なかなか完成度の高いゲームになっていると思う。

6
とにかく敵キャラがとても個性的でユニークなの。姿はグロテスクなのに、岩を転がしたりする様子がとってもかわいらしくて、敵ながら愛着を感じちゃいました。グラフィックもきれいですね。ただ、『サンダーフォース』シリーズにあった迫力がないのがファンにはさみしいかもね。

5
『サンダーフォースIII』のシステムを改良してキャラクターを変えてたてスクロールにしたようなゲーム。あまり見受けないタイプのゲームだけど、別にオリジナリティーがあるというわけでもなく、ちょっとフツーな感じだ。頑張ればなんとかなる程度の難易度。ちょっと難しめだ。

12月14日

ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀道場



メガドライブカートリッジ
ゲームアーツ　6800円

パソコンで人気がある『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の移植版。麻雀牌の大きさが大きくなり見やすくなった。麻雀道場では250問の問題を用意している。

7
ちょっぴり打ち回しが遅いのが気にかかるけど、完全に『自己中心派』の世界を実践してるので、ファンなら、かなり楽しいと思う。ただ、個性あるキャラクターたちは手作り関係でみんなズルをやっているわけで、コンピューター側がきちんと考える麻雀を好む人には向かないかも。

7
打ち回しがちょっと遅いかなーと思うほかは、キチンと作られた楽しい麻雀ゲームだ。麻雀初心者のために、ルールや点数の計算方法まで教えてくれるモードもあって、麻雀下手方面の私としましては、けっこうタメになってしまうゲームなのであった。遊べますよね。

8
麻雀の知識を得られるモードがついていて、初心者にも親切ですね。万里子もいろいろ覚えられて助かっちゃった。メインは、ストーリー性のあるクラス対抗戦なんだけれど、いろんなキャラクターが登場して楽しいの。原作のコミックのファンだったら、よけいに楽しいと思うわ。

7
『ぎゅわん自己』を知ってても知らなくても楽しめるように作ってあるのはいいなあ。もちろん知ってたほうが楽しいけどね。豊臣くんも出張してきてるし、片山まさゆきキャラ大集合な感じ。肝心の麻雀もしっかりできてて好感が持てます。よいよい。絵もきれいだしね。

12月14日

ネコジャラ物語



ゲームボーイバックアップカートリッジ
ケムコ　3300円込

ある日突然、全人類の中から選ばれて猫になってしまった光栄にも不運な少年が主人公のRPG。国王の頼みをきかないと、人間に戻れなくなってしまう。

6
『セレクション』タイプの4方向マップ採用型RPG。けっこう親切な作りなので、サクサクとストーリーが進んでいくんだよね。お手軽なRPGって感じかなあ。それにしても、いきなりネコにされて、人間に戻るために頑張れという設定は、無理矢理すぎるような気もするんだけどね。

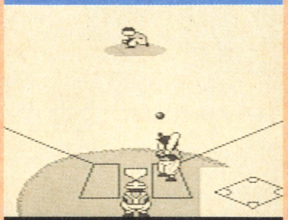
7
だれそれのところへ行って、なんとかかというアイテムをもらってきて、ホニャラカすれば扉が開く……とかいう、いわゆる手順のRPGではあるけれど、それなりに楽しめてしまうのだ。次のエリアに進むと急に敵が強くなったりする以外は、じつにシンプルでわかりやすいロープレ。

7
ユニークなストーリー設定やとぼけたセリフのためか、とっつきやすいRPGですね。最初から情報量が多いし、マップもわりと複雑なの。だから、情報のメモやマップどりをしっかりしておかないと、あとで大変。情報の整理さえしておけば、スムーズに先へ進めるゲームですよね。

5
『SELECTION』のシステムを改善して、シナリオ全とっかえアンド雰囲気もちょっぴりボケ方面のほんわかムードに差し替えたバージョン。いきなりネコにするのはうさんくさいかなと思ったけれど、お話の運び具合いがよろしくて、楽しい。ネコ表現がちょっとしつこいかも。

12月14日

ポケットスタジアム



ゲームボーイカートリッジ
アトラス　3300円込

ゲームボーイ初の本格的野球シミュレーションゲーム。ピッチャーなら投げるコースや球種、バッターなら打つコースやバントなどの作戦を決める。

4
球種やコースを予測して、攻撃パターンを決めるレーダー作戦的な野球ゲーム。アクション的な要素はまったくないので、いわゆるヤマの張り合いがすべて。野球は好きなんだけど、『ファミスタ』タイプはダメって人なら。『ファミスタ』でも、ヤマを張り合う部分はあるわけだからなあ。

5
完璧なシミュレーション野球ゲーム。とはいうもののさすがはゲームボーイ。あんまり複雑なことはやってなくて、ボールの来るコースを予測したり、投球の球種を選んだりするだけで簡単にゲームを進めることができる。対戦プレーならいいけど、ひとりプレーじゃサミシイ感じ。

6
アクション要素のまったくない、野球シミュレーションなのです。リアルタイムに試合が進まないから、とても戦略的な野球ができるのはいいんだけれど、グラウンドのシーンが少なくて物足りない感じもするわ。野球をじっくり研究したい人なら、いいかもしれませんね。

5
アクション性を一切排除した、純シミュレーション野球。狙ったところにボールが来たら大当り！　的な山師っぽい野球だ。ヤマが当たったときの喜びはかなりのモノなのだけど、画面切り替えやクローズアップ画面がおざなりで、エキサイティングじゃないんだよね。残念。

12月14日

Sa・Ga2秘宝伝説



ゲームボーイバックアップカートリッジ
スクウェア　4800円込

ゲームボーイ初のRPG『魔界塔士Sa・Ga』の2作目。4人のキャラクターにノンプレーヤーキャラを加えた5人パーティーで冒険を繰り広げる。

8
基本的なシステムは、前作と同じ。経験値の採用を少なくしたため、戦闘する楽しみは相変わらず減少している。そのぶん、ストーリーはサクサク進むし、ノンプレーヤーキャラは豊富。とくに中盤からは意表をつくイベントが連続して、なかなか力が入ってるなあって感じだね。

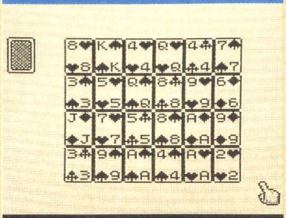
9
こいつはおもしろい。テンポがよくてストーリーが進む進む。しかもあんまり死なない。こんなにもプレーヤーフレンドリーでいいのかなぁとも思うが、きっとこれがスクウェアの作るゲームボーイ対応ソフト『Sa・Ga』なのだろうね。あえてこの方向を選んだところを評価したい。

9
戦闘シーン、ゲームのポイントになる見せ場など凝りに凝っていて、さすが『Sa・Ga』の第2弾だけあって、プレーヤーを飽きさせません。どこでもセーブできるのもうれしいな。携帯用ってことが、考慮されていて親切ですよね。ストーリーや目的も夢があっていいと思うな。

7
ゲームボーイでRPGが遊べてええこっちゃなあ、と思った。画面の処理やサウンドはファミコンなみかそれ以上だし、全部通してプレーしたわけではないからよくわかんないけど、シナリオも、きっといいのだろう。スクウェアのRPGが好きな人なら、確実に楽しめるんじゃないかな。

12月14日

銀 河



ゲームボーイカートリッジ
ホット・ビィ　3500円込

麻雀牌やトランプなどを使ったパズルが12種類も楽しめるパソコンから移植のパズルゲーム。プレッシャー、レイス、15パズル、チェンジなどが入っている。

4 とにかく数で勝負ってノリのパズルゲーム。はっきりいって、あまりメジャーではないゲームが集まっててなんなんだけど、12種類って数の多さには脱帽。製作サイドの意地のようなものが伝わってくるなあ。時間潰しには最適なんだけど、深く遊ぼうって人にはちょっとってとこ。

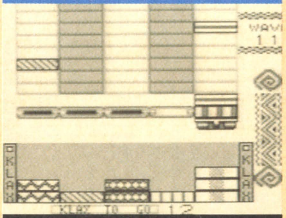
6 ゲームボーイってのは、ひょっとして暇つぶしのためにあるゲームマシンなのかもしれない、なんてことを考えてしまった。これも、暇つぶしのためにあるようなゲームだよね。トランプやチェスの駒を使ったパズルが12種類もつまっている。長旅のお供にいかがですか。

6 いろんなゲームがいっぱい詰まっているのです。実際には、トランプや将棋の駒を使うゲームなので、このカートリッジひとつでこれだけの種類を楽しめるのはお得です。でも、万里子にはあんまり馴染みのあるゲームはなかったみたい。15パズルは実際に遊ぶときより難しいの。

5 いろんなテーブルゲームが詰まっててお買い得かもしれない。ただ、知らないゲームばっかりなんだよね。で、オンラインヘルプもないから、マニュアルを熟読しておかないと出先で選べないかもしれない。そんなに複雑なもんじゃないからいいんだけど。暇潰しに本当に最適。

12月14日

KLAX



ゲームボーイカートリッジ
ハドソン　3500円込

アメリカ生まれのパズルゲームで、次々転がってくるタイルをうまく並べて同じ種類のタイルをたて、横、ななめに3個以上揃えると、タイルが消えるのだ。

6 モノクロだと『クラックス』にならないんじゃないかなと期待しないで遊んだんだけど、どうしてどうして、けっこう『クラックス』してるのだ。『ドクターマリオ』みたいなモンだね。色付きでできない人には、おすすめかも。ただ、同時に落ちてくるブロックの数が少ないのは不満。

5 「苦肉の策」という言葉はこのゲームのためにあるんじゃないかってくらい、まさにピッタンコな『KLAX』なのだ。やっぱりこれしかないか……なんてヘンに納得しちゃうところはあるんだけど、それにしてもそれにしてもなのだ。コロコロキラキラしてないのは、残念なんだよね。

6 『クラックス』って色で判断するゲームだったでしょ。で、それをゲームボーイでどう表現するのかと思ったら、タイルの模様なのです。タイルの色だけじゃなくて、立体感もなくなっちゃって、『クラックス』っぽくないみたい。違うゲームと思ってプレーすれば気にならないですね。

3 画面構成がドッヒャーンと変わって、ただの「落とし物ゲーム」になってしまった。オリジナルのあの味の妙なグラフィックが影も形もないのだ。ブロックの断末魔もないしね。ルールを借りて別のゲームにしましたって感じ。迫り来るブロックがかもしだす緊張感が薄れてしまった。

12月16日

アクトレイザー



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
エニックス　8000円

アクションとシミュレーションの両要素をとり入れたゲーム。アクションモードで魔物のボスを倒すと、その土地を発展させるモードに進むことができる。

6 ウリはやっぱりシミュレーションモードなんだろうね。『大地くんクライシス』のノリに『シムシティー』や『ポピュラス』の要素まで入ってて、やろうとしてることは新しいんだけど、ちょっと中途半端かなって感じ。緊迫感がないので、単なる手順ゲームになっちゃってるんだよね。

7 『ドラクエ』のエニックスだからといって安直に購入に走ると痛い目にあう。これはロールプレイングではない。シミュレーション要素が入ったアクションゲームなのだ。シミュレーションシーンはほのぼのとした『大地くんクライシス』タイプ。新機軸なゲームではあるんだけど……。

7 クリエイションモードには、いろんな要素がつまっていてとてもやりがいがあるのです。自分を育てた(?)土地を天空から見おろしたときに、ちゃんと道や家が見えるのが感激!! アクションモードは最初のエリアから難易度が高めなのです。とくに、ボスがとっても強いんですよね。

6 いろいろ新しいことをやってて興味深いんだけど、なじみにくい一面もある。シミュレーションモードがシナリオ誘導型なのがちょっと面喰らった。淡々とこなしてるって感じで、仕事っぽかったのだ。あとアクションが難しすぎるのでは？ ふたつのソフトに分けて欲しかったな。

12月15日

マジカルハットのぶっとびターボ!大冒険



メガドライブカートリッジ
セガ　4800円

7つに分断されたウソン島をひとつにするため、英雄の子孫であるハットくんが縦横無尽に動き回るサイドビュータイプの横スクロールアクションゲームだ。

5 『ワンダーボーイ』と『カケフくんのジャンプ天国』をミックスしたようなゲーム。ごくノーマルなたて横スクロール型のアクションゲームだ。グラフィック関係、キャラの動きなどが、かなりかわいっぽいので、そのテのゲームが好きな人は。難易度も高くないので、初心者向き。

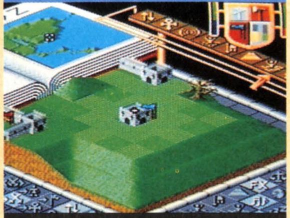
7 微妙な慣性がはたらく操作感が新鮮でよろしいのだ。最初は戸惑うかもしれないけど、慣れちゃうとまるでダンスを踊るようにプレーすることができる。おかしなキャラクターだからって、侮っちゃうと後悔しちゃうかも、なのだ。おもしろいじゃん。初心者でも遊べまっせ。

6 こんなにキャラクターがかわいいのにけっこう難しい。仕掛けがユニークそうなのに、先のステージへ進めずにいる万里子です。いろんなアイテムが用意されてるんだけれど、使ってみないと効果がわからないっていうアイテムがユニーク。死んじゃうときの表情がおかしいの。

5 たて横スクロールのアクションゲーム。お買い物してボスと戦って……という例のパターンだ。ジャンプしてジャンプボタンを連射しまくると、いとも簡単に先に進めてしまうのはマヌケ。ゲームジジイはそういう悪辣な手段で先へ進んでしまう。そこらへんも考慮して欲しかったな。

12月16日

ポピュラス



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
イマジニア　8800円

イギリスのパソコンゲームから移植されたシミュレーション。プレーヤーは神となって、画面上にうごめく人々が悪魔を倒すための手助けをする。

7 去年イギリスで大ヒットしたパソコンゲームの移植版。昔あった『ライフゲーム』的感覚をアレンジしたような、新しいんだけどじつにヘンなノリのゲームだ。先行入力でカーソルがすべる操作性の悪さがちょっと気になるけど、移植度はいい。オリジナルモードは必要なかったなあ。

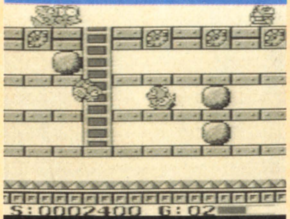
9 コントローラー操作になった『ポピュラス』は、アイコンがちょっと滑りすぎるかなーと思うほかは、まずまずの仕上がり。最初からハマりまくってしまうゲームであることはまちがいない。ついついもう1ステージとやり込んでしまう魅力がある。それにしてもこの面数はなんだ？

9 いままでになかったタイプのシミュレーションゲームです。自分が神様になれちゃうっていう設定が新鮮。基本的に自分は土地をいじっているだけなのに、高尚な気分になれるのです。BGMの心音と重厚なメロディーがゲームの雰囲気ぴったりなの。一度はプレーしてみる価値アリ。

6 マウスではないので操作性の比較は無意味だが、コントロール系すべて余分に入力されがちなようだ。また一見便利でよいアレンジに思える一括整地作戦コマンドも、ゲームを大雑把にしてしまう。初めて『ポピュラス』に接するという人にならおすすめできるけど……。音もナニ。

今週のおすすめソフト

12月18日 ゴジラくん 怪獣大行進



ゲームボーイカートリッジ
東宝 3500円込

スーパーデフォルメされた大怪獣ゴジラがところ狭しと暴れ回るアクションゲーム。すべての岩を壊して矢印が現われると、その方向のステージに進める。

6 ゴジラが主人公の面クリ型アクションパズルゲーム。『フラッピー』タイプのごく一般的なごくふつーのパズルゲームだ。ようするに岩の積みかさねかたで頭を使うってやつね。ルールはシンプルだし、前半の面がやさしめに作られているので、けっこう夢中になる人もいると思う。

7 まるでミニラのようなゴジラくんが主人公のパズルアクション。岩を押し押し、かつすべての岩を壊すと出口へのパネルが出現する。設定としては『フラッピー』とかに近いかな？ 体力がダメージ制なのはよい。けっこう正統派なパズルなので、頭を使わないと解けないんだなあ。

7 シンプルなルールのパズルゲームだけど、岩を壊していく順番を考えないとクリアーできません。簡単そうで、わりと奥の深いゲームなんですよね。ゴジラが主人公だから、アイテムを取ると炎を吐いたりして攻撃法もユニークなの。デフォルメされたゴジラもかわいいですね。

3 『フラッピー』とか、あの系統のアクションパズルゲーム。キャラクターがゴジラなわけだけど、デフォルメされちゃってててまるで迫力がない。なんでもかんでもデフォルメなんだなあ。別にゴジラじゃなくてもゲームが成り立ちそうなのだ。そういうのって、なんかひっかかるなあ。

12月20日 クラックダウン



メガドライブカートリッジ
セガ 6000円

アーケードからの移植で、マップ内の所定の位置に爆弾を仕掛けて脱出するアクションゲーム。迷路になっているので画面中央の全体マップを頼りにして進む。

6 見おろし型4方向スクロールアクションゲーム。とにかく難易度が高くて、わけがわかんないうちにやられてしまうので、欲求不満度は高い。敵の攻撃が無尽蔵だし操作性がけっこうよろしくないので、うーんな感じなのだ。展開そのものも単調なので、ちょっとナンかなってとこ。

6 なんちゅーか『エイリアンシンドローム』のスパイ版といった感じね。ちまちましたキャラクターと何か設計図のような画面構成が、好き嫌いの分かれるところだと思う。壁にへばりついたりする動作がおかしくて、女の子には「カワイイー」とか言ってもらえるかもしれない。

7 こっそり隠れて爆弾を仕掛けるなんて、スリルありますよね。敵に攻撃はできるけれど、敵の弾はよく命中するわりに、自分の撃った弾は当たりにくいみたい。だから、見つからないようにしたほうがいいの。隠れるために壁にくっついた状態が、なんだか妙にかわいいんですよね。

5 平凡な迷路脱出ゲーム。隠れて殺して進んで隠れて、の繰り返しなんだよね。単純でスンナリ入っていけるのがいいんだけど、同じことの繰り返しだからすぐ飽きちゃう。業務用よりも展開がチンタラしてるのも気になるなあ。爆発シーンとかもっと派手に演出してほしかった。

12月20日 ダライアスII



メガドライブカートリッジ
タイトー 8900円

ラインスクロールをふんだんに使ったアーケードからの移植作。メガドライブ版では、ふたり同時プレーはできないが、どちらかのキャラクターを選択できる。

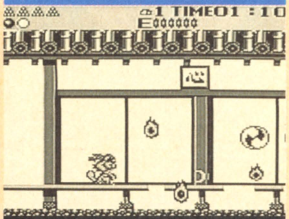
8 ボスキャラが小さめだとか、ふたり同時プレーができないとか、文句を言い始めたらキリがないんだけど、基本的なラインではたいへんレベルの高い移植だと思う。難易度調整もできるので、シューティング野郎じゃなくても、それなりに楽しむことができる。横スクロールファンなら。

7 私はエンジン版の『ダライアス』より、こっちのほうが好きだな。キャラクターを無理に大きくしようとしてないので、自然なシューティングゲームに仕上がっている。3画面どうのこうのを気にしなければ、十分に『ダライアス』してる『ダライアス』だと思います。ええ、思います。

8 グラフィックも音も、さすがメガドライブって感じで迫力満点。「キャラが小さい」っていう意見もあるけれど、アーケード版のファンの人にも満足のいく移植ぶりだと思います。難易度設定がついてるから、アーケード版の難易度についていけなかった人も、ぜひ挑戦してほしいな。

5 『ダライアス』だが1画面。しかもひとりプレー専用だ。1画面はまあ気の持ちようでなんとか自分をだませるものの、ふたり同時プレー不可は痛い。ついでに言えばキャラクターは小さいし、音もなんだかちょっとナニですよ。ファンにはやや悲しい仕上がりかもしれないなあ。

12月20日 ポン太とヒナ子の珍道中 友情編



ゲームボーイカートリッジ
ナグザット 3400円込

タヌキのポン太を操作して、頭に乗ったスズメのヒナ子を落とさないように進むアクションゲーム。ヒナ子を家族のもとに連れていくのがゲームの目的だ。

5 横スクロールタイプの『スーパーマリオ』型アクションゲーム。設定はユーモラスでかわいいんだけど、難易度のほうはなかなか高い徹底的な学習型ゲームになっている。ただ、敵関係がちょっぴり地味なんだよね。もう少し、バラエティーがあってもよかったと思うけど。うーん。

5 タヌキ関係とトリ関係のふたつの生物が、助け合いながら進んでいくココロ温まるアクションゲーム。もう少しキャラの動きが速かったらいいのにって気がする。とぼけたグラフィックはけっこう笑えていいかもしんない。友情編ってことは、第2作愛情編とかも出るのかな。

7 タヌキと小鳥という、キャラクターの組み合わせからしてユニークなのに、ヒナ子を使う攻撃方法が一風変わってますね。もう少しキャラを大きくしてほしいけれど、操作性はいいですね。電車に乗ってるときでもプレーできちゃいそうなゲームです。キャラもかわいくていいわ。

3 キャラクターのかわいさと意外さでつられそうになるけど、ゲームがかなり古いんだよね。横スクロールのふつうのアクションゲームだし。敵の動きもいやらしくてオーバーキル気味だし。もうちょっと手軽に遊ばせてほしいなあ。せっかくキャラクターが個性的なんだから。

今週のおすすめソフト

マシンの性能自体でゲームの面白さは変わらないはずなんだけど、今回はスーパーファミコンのゲームたちの元気のよさが目立つね。スーパーファミコンを買うつもりの人は、ぜひ『F-ZERO』をセットで!

スーパーファミコン関係は、どーしたって買いでしょ。あとゲームボーイは『Sa・Ga2』に『ドラゴンテール』。リンクス、メガドライブは……ねえ。それにしてもスーパーファミコンはすごい。高いけど……。

今回の万里子のオススメは、やっぱりスーパーファミコン。『マリオ』、『F-ZERO』、そして『ポピュラス』は本体と一緒に揃えたいですね。でも、ゲームボーイの『Sa・Ga2』も忘れちゃいけない感じよ。

まず『F-ZERO』。これは譲れない。今年を締めくくるにふさわしい作品とか言ってしまおう。一般的じゃあないかもしれないけどね。あとはどれでもいい。『マリオ』を含めて好みで買ってくださいな。

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このコーナーでの評価は、サンプル版(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

お買い物に便利

新作ゲームクロスレビュー PART2

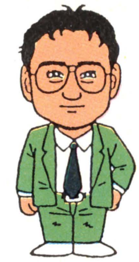
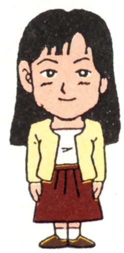


ファミコン

PCエンジン

ゲームギア

新作ゲームクロスレビューのパート2は、ファミ通増刊号でデビューしたての、この4人でお届けするのだ。パート1の4人とは、またタイプの違う人たちだけど、今後ともひとつよろしくお願いしたい。

発売日	12月7日	12月7日
作品	西遊記ワールドII 天上界の魔神  カートリッジ ジャレコ 5600円 スーパーモンキー悟空が活躍するアクションゲーム。悟空の使命は欲界の最高神魔羅が天界から盗み出した7つの天珠を地上界の魔神を倒して取り戻すこと。	テクモワールドカップサッカー  カートリッジ テクモ 5800円 アーケードからの移植でトップビューのゲーム画面とスピーディーな動きが好評だったサッカーゲーム。チーム数は16チーム。トラックボールは使用できない。
評論家		
浜村通信  正月はスーパーファミコンを持って大阪の実家に帰ろうと思う。三賀日を甥っこの京助と一緒に『マリオ』で過ごし、4日目にはマシンごと東京に持って帰るのだ。マシンが欲しくても売ってない。京介4歳、早すぎる挫折。ははは。	6 オーソドックスなパワーアップ型アクションゲーム。敵にやられたときの悟空の情けない表情や「危険」なんて立て札がささったトラップなど、随所にコミカルな演出がほどこしてあり、見つけるとなかなか楽しい。中間色を多用したグラフィックも、ファミコン離れしていてよいね。	7 操作法がとってもシンプルなサッカーゲーム。A、Bボタンでボールを蹴って、あとは追っかけるだけ。最近凝った操作のサッカーゲームが増えてきたけど、そんなのにくらべたらかなり原始的な気もする。でも、反面わかりやすくていいという意見もある。結局は好み次第かな。
スタパ斎藤  最近の編集部には『スーマリ』の映像が多い。みなマリオ猿&F-ZERO猿。あそこにいるごつい男は『ダンジョンマスター』猿だな。なかにはなにもしてないのにマリオって人もいるし、モノホン猿って人も……そんな奴ぁいね～ってかぁ。ケツ。	7 ベーシックなアクションゲーム。コントローラー操作はわりとスムーズで、アイテム類も必要十分でシンプル。最初のステージ以外は、どのステージもかなり難しいフィーチャーがある。しかし、上達感があるゲームなので、投げ出したくはならなかった。やり込む気になるゲーム。	8 同名のアーケードゲームの移殖版。アーケード版のトラックボール操作の痛快さはなくなったが、ゲーム自体の楽しさはそのまんま、という感じ。とにかく、プレーし始めた時点から熱くなれる逸品のサッカーゲームだ。これほど、一気に没入できちゃうサッカーはほかにないと思う。
渡辺美紀  おや、この本が本屋さんに並ぶころは、もうサンリオピューロランドがオープンしてるのね。いきたいいきたい。そいでもって、けろっぴと写真撮るのだ。ほんもののけろっぴより胴が長くて妙だけど、こればかりはしょーがないもんな。	6 各ステージごとにいろんな仕掛けがあって、飽きさせません。でも、テクニックが足りない私は、楽しむまではいかなかった。ぜんぜんできないんだもん。だから、たまに上下の突きで敵を倒せたときは、自分のテクにほれぼれしちゃうの。情けない？主人公のおさるは個人的に好き。	8 よくできた正統派のサッカーゲームです。とくに難しくもないし、だからってお子様向けのゲームでもない。操作方法もきわめてシンプル。慣れればロングパス、ドリブル、シュート！　なんて技もスルリと決まります。そんなときは、も一気分爽快。なかなか楽しめるゲームだね。
渋谷洋一  バイクが全損。そんなわけで車の免許を取りにいくことにした。だが、それは安全な箱に乗るというジジイ思想からではなく、レーサーを積み込みトランスポーターを運転。サーキットを走る。という向上心の決断だ。早く走りたいぜ。	4 通常の左右攻撃のほかに上突き、下突き、ジャンプ複合攻撃など柔軟な攻撃ができる。筋斗雲で飛べたり、如意棒で突ついたり、本来の孫悟空のキャラクターを最大限に活かしたゲームだ。だが、西遊記を題材にしたゲームは、ほかにもたくさん発売されているので、新鮮さに欠ける。	4 '85年に発売されたこのゲームのアーケード版はあまりにも有名。今なおゲーセンで稼動している息の長い名作だ。トラックボールでプレーせずとも楽しいのは、操作性、ゲームバランスがいい証拠。だがトラックボールの操作性に比べると、どうしても✚キー操作の不自由さが鼻に付く。

12月7日

千代の富士の大銀杏



カートリッジ
フェイス　5800円

日本の国技である相撲にRPG的な要素を盛り込んだゲーム。稽古を精進して力をつけ、取組で勝ち越して番付の上位にまで昇進し、横綱まで昇りつめるのだ。

7

この手の格闘技ゲームっていうのは、使える技の豊富さと、操作の複雑さが正比例するんだよね。この『大銀杏』の場合、そのバランスがかなりハイレベルに設定されているような気がする。つまり、難しいってこと。やりこめばかなり奥が深いとは思う。ようはそこまで付き合えるか。

7

プレーヤーが力士となって相撲界を自力でのしあがってゆくというアクションゲーム。ゲーム前にしこ名や顔(!!)を登録できたりと細かくていい。試合をこなしてゆくうちにだんだん自分の力が上がってくるのが楽しい。上手取ったり寄り切ったりすることがこれほど燃えるとは!!

7

練習モードで技を覚えるまでがたいへんだけど、覚えちゃえばこっちのもんよ。あとは気力のためと、技をしかけるタイミングがポイントですな。昇進モードで力士の顔をつくるのがおかしいの。でも、せっかくつくったのに、土俵ではみんな同じ顔なのが残念だなー。

4

力士のしこ名をつけられるのは当然としても、顔まで設定できるのは楽しく笑える。ただ一試合にかかる時間が少し長すぎるんじゃないかと思う。でもやり込んでいくうちに、どんどんうまくなり上達感を味わえる。だが私はあまり相撲は好きではないので、完全燃焼できなかった。

12月7日

タイムズ・オブ・ロア



カートリッジ
東宝　5300円

『ウルティマ』シリーズで有名なオリジンが開発したアクションRPG。コマンド選択式をやめ、目や口などのアイコンによる選択になり、経験値の概念がない。

6

『ウルティマ』シリーズを産みだしたオリジン社製。アメリカで潮流となりつつある「とにかくリアルが一番」主義の影響をモロに受けている。そこらにいる人を意味もなく殺せたり……。でも自由度が高いということは反面、道しるべが少ないこと。『ドラクエ』になれた日本人に受けるか？

5

キャラの動きとスクロールの遅さが目立った。また、コマンドを実行するたびにウインドーを開くのは興ざめ。攻撃や移動に関する自由度の高さはいいと思った。ただ、それがゲームの目的とRPGの世界観をあやふやにしているという気もした。全体的に古さを感じるゲームだ。

4

これってファミコン向けゲームだとは思わない。話すときにいちいち〝誰々はきみをみてこういった〟と表示されるところや、Bボタンでウインドーを開いて、それからアイコンを選ぶところなどは、ファミコンRPGの簡単操作に慣れている私たちには、苦痛以外の何物でもないなあ。

5

ひさしぶりにRPGらしいRPGをプレーした。いまどきのレールに敷かれたストーリーを進んでいくRPGではなく、自分の進みたいほうへ進み、やりたいことができる自由度の高いゲームだ。いきなり、助けを求めてきた修道院長を剣で刺したり、酒場の主人を殺したりもできるぜ。

12月7日

ぎゅわんぶらあ自己中心派2



バックアップカートリッジ
アスミック　6500円

パソコンで人気がある『ぎゅわんぶらあ自己中心派』の移植作で、ファミコンとしてはこれで2作目。日本の領土を賭けて麻雀をする〝タコ合戦〟は壮絶。

6

キャラクター麻雀ゲームの元祖的作品。キャラのバリエーションが豊富になったのに加え、ストーリーモードのタコ合戦がさらに充実。オートモードにすると、麻雀環境ビデオとしても楽しめる。キャラクターの個性のわりには、アニメーションがややヘボイかな。次回作の課題に。

7

キャラクターに重点を置いた4人打ち麻雀の定番的存在。ゲームモードが多いので、同名のまんがを知らない人でも、まあ楽しめるだろう。捨て牌の量からしかたがないが、やはりあのグラフィックの荒さは気になる。まあ、麻雀はグラフィックでやるモンじゃないけどねぇ……。

7

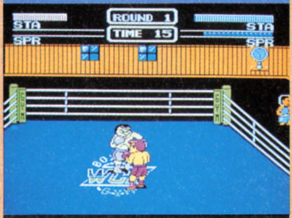
マンガの『ぎゅわん自己』はぜんぜん知らない私。だから、プレーしててもどのキャラがどんなやつかわからなくて、楽しさは半減……？　なんて思ってたの。ところが、そんな心配は無用でした。プレーしてるうちになんとなくわかってきちゃうの。相手のキャラが個性的だと、すごく楽しいね。

4

同名のコミックのキャラクターを使った麻雀ゲーム。やはり、『ぎゅわん自己』のキャラクターはそれぞれ癖があり、個性豊か。そんなキャラクターと対戦しているだけで楽しい。しかしゲーム展開のスピードが遅い。コンピューターの思考時間が長すぎてテンポよく麻雀を打てない。

12月7日

ラッシュアップ



カートリッジ
ビスコ　6800円

最高8人までの対戦プレーができる本格派ボクシングゲーム。最終的には、4人のチャンピオンを倒して前代未聞の4階級制覇を目指す。

7

RPG的要素を盛り込んだボクシングゲーム。練習を積み重ねていくことで、ボクサーが成長してくれる。操作に慣れないうちはタイミングが取りにくく一方的にやられるが、一度慣れると、けっこうはまるのだ。画面構成は、なんとなく『ファミリーボクシング』に似ているなぁ。

7

内容は至って単純なボクシングゲームだが、操作性や難易度設定などに好感が持てる。スパーリングと試合で、ボクサーの能力を上げていくときのボクサーの成長ぶりが楽しい。ハデなフィーチャーこそないが、不条理な負けかたなどもない。納得できる展開は個人的に好きだ。

5

私でもコントローラーを投げ出さずにつき合えたボクシングゲーム。つまり、やさしめってことね。Aボタン連射してたら勝てちゃった、みたいな……。でもね、画面や音からなんとなく元気を感じない。楽しくならないのね。レフェリーの声が耳障りで嫌い。どんどん成長していくのはいいけど。

4

ナムコの『ファミリーボクシング』からフィールドを見る視点、操作方法などかなり参考にしているようだ。だが、このゲームのほうが若干、成長していく楽しみが上積みされている。ボクサーの力量をあらわすパラメータが充実しているからだ。ランキング2位から急に難かしくなる。

12月7日

パジャマヒーロー



カートリッジ
カプコン　6200円

悪夢の国に連れ去られた夢の国の王様を助けるファンタジックなアクションゲーム。敵に乗り移って自由に操ることができる。悪の姿で悪を倒せるわけだ。

7

『レリクス』(!?)以来の乗り移り型アクションゲーム。乗り移ったキャラに応じて、行ける場所が異なる。その辺をうまく利用してのアイテム探しは、RPGの謎解きに近い楽しさを感じる。カプコン特有の意地の悪さはあいかわらずあるけど、それを覚悟で買う人なら楽しめるハズ。

7

主人公が敵にキャンデーを喰らわせた後眠らせ乗り移るという、ちょっと新しいシステムのアクションゲーム。乗り移った敵によって、プレーヤーの移動、攻撃能力が変わるという点がイカシてるッス。外見はカワイイが、迷路っぽい構成のステージはなかなか歯ごたえがあるのだ。

7

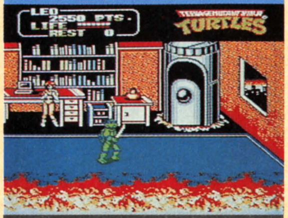
キャンデーを食べさせて合体できるキャラが、みんな愛らしい目をしてるのがいいね。ほんわかほんわかしてて、ほんとに夢の世界って感じ。敵に攻撃できる動物が少ないのがつらいけど、夢のなかで殺生するのもナニだしね。つぎは何になるのかなってついついやりこんじゃう。

6

設定がおもしろいぜ。キャンデーを動物に食べさせると、なぜか寝る。なんとそのすきに動物をパジャマがわりに着てしまい、その能力を奪う。メルヘンチックな解釈ならではだ。操作性もよく、マップ構成もなかなか練り込まれている。ひさびさに万人に推薦できる国民的ゲームだ。

12月7日

T.M.N.T.



カートリッジ
コナミ　7000円

アメリカで爆発的人気のニンジャタートルズがところ狭しと活躍するアクションゲームで、もちろんふたり同時プレー可能。アーケードからの移植作品。

8

よくこれだけ上手にファミコンに移植できたな、と驚いてあげてもいいデキだと思う。ボス戦で人海戦術に頼らないといけない哀しさもまんま移植されてるけど、とりあえず◎。個人的には、スーパーファミコンであのグラフィックを再現してくれることを期待してたんだけど……。

6

キャラクター商品然としたノリのアクションゲーム。アーケード版のおもしろい部分をバッチリとファミコンに移植してある。4人の亀忍者のどなたをお選びしても攻撃時には大差がないという点もアーゲード版と同様でござる。多少のマイナーチェンジを期待していたのだが……。

7

おもしろい。ゲームもさることながら、なにがいちばんおもしろいかって、ニンジャタートルズが立ち止まってこっちを見ている顔！　これが最高。クルクル回転して、キックを決めたあとチラリ、敵をザクザク切り倒したあとチラリ、もーおかしくっておかしくってたまんない。

5

アメリカンコミックのキャラクターの魅力を、存分に活かしたゲームだ。アニメパターンが豊富で、必然的に亀忍者の表情が豊かになっている。そんなわけで甲良をしょった亀忍者に簡単に感情移入してしまう。✚ボタンから手を離すと、こちらを向いて目をシバシバする。芸細。

12月7日

石道



ディスクライター書き換え
ヒロ　500円㊣

囲碁などに通じるものがある東洋風なパズルゲームでパソコンからの移植作。72個の石を96マスの盤面に置き、その模様か絵柄が合えば得点が入る。

7

パズルブームの火つけ役になった『上海』の作者が、満を持して発表した作品。でもちょっとルールが複雑すぎて、パソコンでも『上海』ほどの大ヒットには至らなかったんだよね。ファミコン版への移植度は完璧に近いでき。もちろんメンドーくささもそのまんま移植されているのだ。

6

ルールがちょいとわかりづらい、逆プロセス『上海』、という感じのパズルゲーム。先読み、というより戦略が必要なので、生粋のパズラーにオススメ。にわかパズリストにはヘビーかもしれん。元祖であるマッキントッシュ版とはかけ離れたデキなんだけど、その雰囲気だけは継承している。

6

『石道』をプレーしたのは初めてだけど、奥の深いゲームみたい。でもね、クリアーするのがたいへんなのってイヤだなあ。なんか、先の先の先のそのまた先のことまで考えて、石を置いていかなきゃならないのよね。もっと気軽に遊びたいな。500円の書き換えだから、まあいいけど。

4

超々難解パズルゲーム。単純な図柄と色を合わせるだけなのにこんなにも難しいとは。このゲームをクリアーした人はいるのか？　と疑いたくなるほど難しい。もしこのゲームが運だけでクリアーできたなら、宝くじの1等1億円を当てるのに等しい。あ～っ、頭が煙を噴きそうだ。

12月7日

ボンバーマン



PCエンジンHuカード
ハドソン　5300円

ファミコンで永遠の名作と言われた『バンボーマン』のリメイク版。ファミコン版にはなかったVSモードや、最大5人の同時プレーが新しく付加された。

8

グラフィックとサウンドを、マシンの性能に合わせてアップさせた以外は、ほとんど完全移植。でもそれでいてぜんぜん古さを感じさせない。ファミコンでの続編みたいに、ヘンに手を加えていないのが、かえってよかったみたい。マルチプレーモードもエキサイティング。温故知新。

8

ファミコン版の味を十分にいかしておいて、さらに新しいフィーチャーを盛り込んだという点に拍手。とくに多人数で殺し合うバトルモードは熱中モノだ。ファミコン版よりも、数段完成度が高い感じだが、あのファミコン版独特の閑散としたイメージが消えてしまったのが残念。

8

わーい。『ボンバーマン』だ。グラフィックがきれいになって、新しいステージやストーリーが盛り込まれているけど、やっぱり『ボンバーマン』は変わってない。音楽や主人公キャラになんとなく新しさを感じるけど、おもしろいわ。いいゲームのおもしろさって変わらないのね。

5

マルチタップを使っての5人同時バトルロイヤルは、文句なく楽しい。敵がドクロに触れて病気になると、さらに楽しいぜ。だが、着ぶくれの宇宙飛行士みたいになってしまった、新ボンバーマンはダサイ。敵が死んだときのハッとした表情が、うまく再現されていたのはよかった。

12月7日

サンダーブレード



PCエンジンHuカード
NECアベニュー　7200円

同名アーケードの移植作品。たてスクロール面と3D面の2種類をヘリコプターで突き進む。面の最後には最新鋭の戦車や戦艦などのボスが待っている。

5

ＰＣエンジンにするには無理があったのでは。例えばトップビューのシーン。あんなガタガタの動きじゃ、高層ビルには見えないね。あと、敵の撃った弾が非常に見にくいのも気になった。「どうやら、殺られたらしい」的な死に方が多くって、フラストレーションがたまるな。

5

ビルの谷間を戦闘ヘリで前進する緊張感は移植されているのだが、やはりグラフィックは完全移植にはならなかったようだ。トップビュー面も３Ｄ面もどちらも、スクロールにぎこちなさを感じた。また、３Ｄ面は遠近感に欠ける感じで攻撃しづらいものがある。うーむ、ヘリボーン。

5

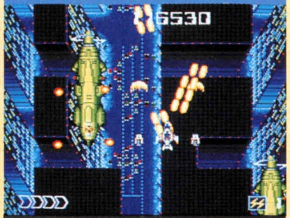
きっとアーケードの移植なんでしょうね。よく知らないけど。でも、アーケードのときもこんなに動きが悪かったのかしら。ビルの間を飛ぶ３Ｄシーンでは、敵に弾をほとんど当てられなかった。私が下手なせいもあるだろうけど、それだけじゃない気もするなあ……。違うかなあ。

4

アーケード版にあった３Ｄ面が２Ｄになっていた。その事実は悲しいというよりも、あっけにとられてしまった。これでも、『サンダーブレード』……。障害物のビルもピラピラの紙みたいで立体感がない。アーケードからの移植には定評のあるNECアベニューだけに、腑に落ちない。

12月7日

アヴェンジャー



PCエンジンCD-ROM
日本テレネット　6780円

パワーアップ型のシューティングゲームで、武器はメインショット、サブ兵器、特殊兵器の3つ。もちろん日本テレネット恒例のビジュアルシーンもある。

7

CD-ROMのゲームには珍しく(?)、デモ以外の部分(つまりゲーム)に力が入っている。『究極タイガー』っぽいシューティングなんだけど、武器のパワーアップはそう快だし、難易度も手ごろ。こりゃ遊べるねって感じ。もちろんCD-ROMならではのストーリーデモは、ぎっしり入っているぞ。

6

CD-ROMだけに、不気味なストーリーを説明するオープニングはなかなか。迫力のオープニングのあとに、自機のヘリを見るとなんとなく肩スカシを食らう感じ。難易度は中くらい。効果音や武器の設定がうーむむって感じだが、全体的にはまとまったシューティングだと言える。

5

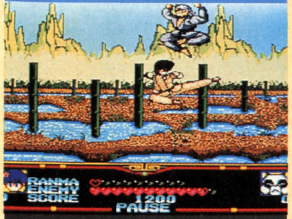
さすがCD-ROMって感じのオープニング。いざスタート!!　あっというまに撃墜され、再度挑戦。以下繰り返し……。繰り返すたびに、ディスクを読み込むのね。当たり前なんだけど、けっこうイライラしちゃう。あと、オープニングに比べて、ゲーム画面がさみしいかなってとこ。

4

デモがテレビアニメーションっぽく、見やすくイカス。アイレムの『エアデュエル』風に自機のヘリコプターは、やや斜めに弾を撃つことができる。しかもＩボタンを押し続ければ、発射角を固定できるので攻略の幅は、従来のシューティングよりも広がっている。難度は低い。

12月7日

らんま1/2



PCエンジンCD-ROM
メサイヤ(NCS) 6800円

雑誌連載中の漫画『らんま1/2』をCD-ROMの大容量を活かしてゲーム化したもの。全8面のアクションゲームで、ビジュアルシーン満載。

5
CD-ROMを駆使したアニメーションソフトにアクションゲームがおまけでくっついた感じ。アニメの方のデキはまあまあで、おそらくファンならコレクトしたくなるんじゃないかな。でもアクションゲームがどうもねぇ。中途半端なアクションゲームなら、入れない方が良かったな。

6
同名のアニメを見た人は楽しめると思う。アクションゲームとしては単調。手に汗は握れない。対戦モードも同様、純粋にアクションを楽しむというゲームではないのでは。しかし、そういう部分を『らんま』というキャラクターがすべて覆い隠している。キャラクターを楽しむゲームだ。

5
歌ってしゃべるアクションゲームだったんですね……。技の決めかたがよくわからなくて、私のらんまはいつも力尽きていました。かわいそうにねー。アクションで先へ進めないと、物語も進まないの。だから、私はどちらもあまり楽しめなかったの。対戦モードもイマイチだなー。

4
高橋留美子原作のキャラクターを使っただけにデザインはいいが、やはりゲームは中身が勝負。そうなってくるとこの『らんま』はあまり誉められたものではない。敵をバシバシやっつけているのかと思ってると、じつは自分がダメージを受けていた。なんてこともあったりして激ムズ。

12月7日

バーニング エンジェル



PCエンジンHuカード
ナグザット 6700円

ふたり同時プレー可能で、なおかつふたりで合体できる、たてスクロールシューティングゲーム。全7ステージで自機の攻撃がとっても派手。

7
難易度が3段階から選択可能。画面形もたて長、横長から選択できる。おまけにステージクリアー時には、ちょっとオイロケなデモも登場。ユーザーフレンドリーな態度には、おもわず好感を持ってしまうのだ。グラフィックも迫力満点。とくに砂漠のステージがよかったなあ。

5
1面からめまぐるしく敵が襲来、そして自機もそれに合わせるようにジャンジャンとパワーアップするシューティングゲーム。画面が必要以上にハデだと感じるのは私だけ!? 難易度的には易しめか。ゲーム全体のバランスは悪くない感じ。ハデだが威力に乏しいパワーアップはヘン。

6
わりと楽しめたパワーアップシューティングゲームです。こんな私でもザクザクパワーアップできるし、自機がうたれ強いの。それがうれしいわよね。スピード感もあるし、パワーアップもハデハデ。イマふうのゲームって感じです。気合を入れて遊ぶより、軽い気分でどうぞ。

5
キャラクターが大きい大味なシューティング。このゲームはひとりでプレーするとバランスが悪くてつまらない。だが、ふたり同時でプレーすれば、合体攻撃も可能になり断然おもしろくなる。合体攻撃はかなり派手で、画面を覆いつくさんばかりに飛び出す火の鳥は、気分爽快だぜ。

12月8日

ワンダーボーイ



ゲームギアカートリッジ
セガ 3500円

ゲームセンターで人気があった横スクロールのアクションゲーム。愛しの彼女を助けるため、ジャングル、海、山、洞窟を舞台に冒険を繰り広げる。

7
『ワンダーボーイ』は絶対に良いゲームだと思う。ファミコンの『冒険島』を極めた私がいうのだから、間違いない。たしかに後半、普通の人間ではクリアーできないほど難しくなるし、ゲームギア版は背景が流れて見にくくなるけど、それでもやっぱりいいゲームなのだ。それだけ。

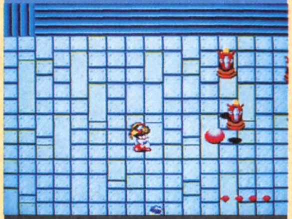
6
素直なゲームシステムがそのまま小型画面になったという印象。あの画面の大きさでアクションゲームはどうかな、なんて思っていたが、わりとイケる。ただ、ボタンの並びが右斜め上に向かって並んでいるというのは、やはり操作しづらかったのだ。これぱっかりは慣れるしかない。

6
やっぱり出たわねって感じのする『ワンダーボーイ』ですね。と、いいながらも私はファミコン版の『冒険島』しかやったことないけど。もしかしてこのゲームってゲームギアに向いてるのかもなー、とプレーしてて思いました。そんなにツラクないし、わりと楽しめるし……ってところ。

4
5年前、ゲーセンでやり込んだ懐かしのゲーム。それが今ではゲームギアで手軽に遊べる。しかし、液晶の残像が気になった。海の面で飛び上がってくるタコが、縦長に見えるぜ。それと操作性が悪く、まともにワンダーボーイを操作できなかったのがとても残念で、くやしかった。

12月11日

メルヘンメイズ



PCエンジンHuカード
ナムコ 5500円

ななめ見下ろし型のアクションゲームだったアーケード版をたてスクロールにして移植。主人公のアリスは敵にふれるとダメージを受けず飛ばされてしまう。

7
主人公はかわいいアリス。ノリはあくまでメルヘン。敵に当たってもダメージなし。主人公が下に落ちなきゃ平気なんて、チョロイと思ったら……とんでもない。はっきりいって難易度は超高目。この手の屈折したアンバランス具合いが、ゲーマー心をくすぐるんだな、最近は。

7
舞台から落ちなければよい、という条件がゲームの幅を広げている。弾に当たって、あさっての方向に飛ばされるのはナンだと思うが、そーゆーゲームだから仕方ない。敵の動きを先読みして攻略することや、タイミング重視のアクションゲームが好きな人にはオススメできる。

7
うーん、なかなか熱くなれたゲームだわね。敵の弾に当たっても、飛ばされるだけでダメージを受けないのはいいやね。ぴょんぴょんと跳ねてればなんとかなるんだもん。いいやね。舞台の端で飛ばされちゃうとそれまでだけどね。それはまあ、しょうがないことだもんな、うん。

7
アーケード版ではフィールドがさらに斜め横に傾いていて、より立体的に見えたが、プレーしずらかった。今回は上からの見下ろし視点に改良されプレーしやすくなっている。このゲームはハッキリ言って死にやすい。周りで見ている人は大笑いだが、やってる本人としては真剣だ。

12月12日

ファミコン・トップマネジメント



バックアップカートリッジ
光栄 9800円

コンピューター会社の社長になって業務拡大を狙う経済シミュレーションゲーム。5年の間に業界ナンバー1の実績を残せばゲームクリアー。

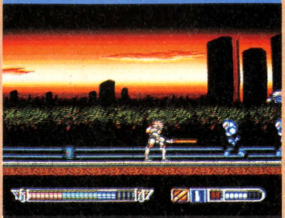
6
構成がしっかりしているので、これでお勉強をしようと考えてる人がプレーしても裏切られることはないと思う。ただし、メッセージがドカドカでるわりに、それが全部ひらがな。慣れるまでがひと苦労する。根気が必要。やっぱりこの手のゲームはパソコンでやったほうが……。

4
ターゲットを、メーカー企業の経営やしくみに興味を持つ人に絞ったシミュレーションゲーム。題材が一般的でないし、出てくるメッセージや数値があまり親切でないので、本気でマネジメントゲームをやりたい人でないとオススメできない。そっち方面に興味がない人には遊べない。

5
自分がコンピューター会社の社長になって、すすめるシミュレーションです。歴史物と違って、会社経営などにはまだまだ興味のないお子様が多いと思うんですが、値段やグラフィック、内容からみても、完全に大人向けのゲームだからいいのかな。大きなお世話ってやつね。

4
大手企業の社長になり、自分の会社を管理、成長させていくシミュレーションゲーム。ライバル会社との腹黒い戦いが日々展開する。これから社長になる人やなってみたい人におすすめ。しかし、やらなくてはならないコマンドが多すぎてうんざりする。社長の仕事はたいへんだ。

12月21日 クロスワイバー



PCエンジンHuカード
フェイス 6780円

同社の『サイバークロス』の流れを汲むアクションゲーム。世界制覇を狙うドーマを倒すためクロスワイバーに変身するのだ。変身後は3種類の武器が使える。

5 多重スクロールで表現される夕焼けや都市の夜景がとっても美しい。ボスのぐろいデザインも、けっこうすごい。グラフィックのレベルは全体に高いね。でも残念ながら、ちょっとゲームが単調。ただ近寄ってくるだけのザコキャラってのは……『スパルタンX』の時代じゃないんだから。

5 同社のアクションゲームである『サイバークロス』の流れをくむゲーム。アクション面とシューティング面があるのだが、どちらも単調。敵の動きも単純で、『サイバークロス』のよさはあまり受け継がれていないのは残念な気がする。戦隊モノが好きな人なら楽しめそうだが……。

6 私にもかなり進めたアクションゲームです。ということは、世のハードなアクションゲーム大好き小僧には、物足りないってことになるでしょうね。敵の種類や攻撃パターン、アイテムを落とすUFOなど、どの面もおなじようで、メリハリがないみたい。バイクの面は爽快感があるね。

4 武装刑事もの第2弾。キャラクター重視型アクションにしてはアニメパターンが少なく、大味な印象を受ける。操作するプレーヤーの速度が敵に対して遅い。ある程度ダメージを受けてもしょーがない型辛抱ゲームだ。反射神経が鈍い人にもおすすめの対象年齢の広いゲーム。

12月13日 ベストプレープロ野球'90



バックアップカートリッジ
アスキー 6800円

ペナントレースシミュレーションの『ベストプレープロ野球』の最新版。データが新しくなり、選手や球団が実名になった。さらに日本シリーズモードが追加。

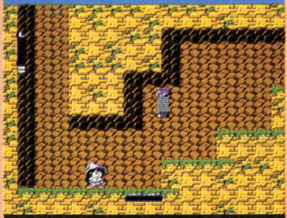
8 野球ファンがオフシーズンの寂しさをまぎらすのにちょうどいいペナントレースシミュレーション。日本シリーズモードがついたり、選手が実名になったりと、いろいろパワーアップされているものの、基本は『II』とほとんど同じだ。それだけ完成度が高いってことなんだろうけど。

7 システム的には前作とまったく同じ。スキップモード、実在の選手名など、見るだけ＆ちょっと手出し野球ゲームファンにはより楽しめる。スキップモードは便利だが、逆に「ああ計算か」ということを強く感じてしまう。好みの問題だが、私個人としては、ちょっと興ざめいたす。

7 私には前作と、なにがどう変わったのかよくわからないけど、このテのゲームは、データが新しくなったってだけでいいんだろうな、きっと。あ、でも名前が本名なのはいいな。やっぱ感情移入の度合がちがうもん。「ランナー二塁でこまだじゃーん」。なんてね。よいよい。

4 選手の名前が実名になった。これで選手名を入れ換えるという面倒くさい作業をしなくてすむ。キャッチャーの下の文字は……。サノバ。いや、ソノベ。作者の名前か。なにかと思ったぜ。野球の好きな人にとっては、たまらないソフトだと思う。だが私は好きではないのであしからず。

12月14日 まじかるどろぴー



カートリッジ
ビック東海 6000円

魔法使いのどろぴーが主人公のアクションシューティングゲーム。ステージは全部で4つ、そしてどろぴーの使える魔法は全部で6種類ある。

7 『ロックマン』タイプの特殊武器使い分け型アクションゲーム。システム自体にとくに目新しさは感じないけど、バランスがいいので結構遊べるみたいだぞ。各ラウンドの初めに登場するどろぴーのアニメーションも、その方面のファンからは共感を得られるのでは!?

6 数種類の魔法を使って進むアクションゲーム。どの魔法も有効なものばかりで、魔法を使いこなして進んでゆくのは楽しい。キャラクターもよく、ゲームとキャラクターをうまく両立させている。ここまで練ってあるなら、魔法のセレクト方法にもうひと工夫ほしかったところ。

6 状況に応じて、魔女のどろぴーに魔法を使わせながら進むアクションゲーム。臨機応変にいろんな魔法を使わなきゃ、なかなか先へは進めないよ。ゲームストーリーは重いけど、どろぴーはひたすらかわいく、懸命なのだ。魔法を自在に使いこなせれば楽勝なのでしょうけどね。

4 画面が切り替わるときのスローモーション処理は、ビック東海らしく突然死を防ぐ親切設計になっている。それに6種類の魔法を使い分けて、じっくりと攻略するのは楽しい。だがゲームにはなにも、新しいものや進化みたいなものが感じられない。ひと昔まえのゲームのようだ。

12月14日 ワギャンランド2



カートリッジ
ナムコ 5800円

同社のキャラクター『ワギャン』がコミカルに動き回る『ワギャンランド』の続編。アイテムやボスとの戦闘方法も増え、さらにふたりプレーもできる。

8 武器の音波砲が相手をしびれさせるだけで倒せないっていうのは、イライラするので個人的には嫌い。でも、まぁ、ボス戦はおもしろいのでいいか。音神経衰弱、数字深し、カードジャンケンなど、バリエーションがさらに増えた。コレがけっこうやみつきになるのだ。

6 見た目より、ずっとイカシたアクションゲームだ。アクションとしてはそれほど難しくなく、誰がやっても楽しめる。ボスとの対戦も独特でよい。ただ、十二分に楽しめる内容を持っていながら、グラフィックの簡素さで損をしている気もした。そこがイイという人もいるが……。

7 声で敵をしびれさせ進んでいく、あのワギャンが帰ってきたのだ。パワーがアップするたび、叫び声が変わるのがよいよい。ボスとの対決は数字捜しやしりとり。反射神経が必要なわけでもなく、すごく楽しめたのだ。操作性もよく、自分の思ったとおりにワギャンが反応してくれる。

4 このゲームはボスに出会うまでの道中は別になにがあるわけでもなく、なんでもない。ボスとのシリトリや神経衰弱、数字合わせ、まちがい探しなどが楽しいのだ。だが、楽しいといってもしょせんカードゲームの域を超えているわけでもなく、しばらくプレーすると飽きてきた。

12月14日 グレムリン2



カートリッジ
サン電子 6500円

映画『グレムリン2』をアクションゲームにしたもので、内容も映画と同じく主人公のギズモが悪いグレムリンたちに立ち向かうという具合。全5ステージ。

7 ステージの合間に入るデモシーンが、とてもファミコンとは思えないほどの出色のデキなのだ。最近のサン電子のグラフィックには目をみはるものがあるなぁ。ゲーム自体はとってもシンプル。敵の攻撃やワナも、それほど複雑なものはない。どちらかというとお子様向けな感じかな。

5 例の、あのキャラクターが主人公になったアクションゲーム。読みやすいフォントときれいなグラフィックに好感が持てる。でも、単調なゲーム展開とワンパターンな敵はどうかと思う。深い溝がゲームにハリを与えているが、それにしても地味な行動をするグレムリンちゃんだ。

7 かわいいギズモとはうらはらに、難易度の高いアクションゲームです。でもね、風船に捕まってるところとかさ、一生懸命トマト投げてる姿見てるともう少しがんばってやってみてあげようかな、なんて思ってしまうのだ。なんだかけなげでねー。映画観ちゃったから、よけいねー。

4 同名の映画のキャラクターを使ったアクションゲーム。画像取り込みなんだろうが、それにしても奇麗なグラフィック。それとギズモがホッピングするのは笑えるし、風船に捕まって飛ぶのも愉快。だが、面が進んでもやることは変わらない単調さが気になった。メリハリがほしい。

12月14日

忍者クルセイダース 龍牙



カートリッジ
サミー工業　5500円

何者かに侵略された世界を救うため、ふたりの忍者が戦うアクションゲーム。忍者たちは持っている武器によって動物に変身することができる。

5
オーソドックスな忍者アクションゲーム。ちょっとオーソドックスに徹しすぎているキライもあるが、ゲームバランスはわりと良いので、この手のゲームがお好みの方なら、それなりに遊べるのでは。それにしても、グラフィックとサウンドは、ちょっと「イマドキ……」な感じだなぁ。

5
タイミング重視のシンプルなアクションゲーム。動きや操作性、そして敵キャラの設定などはきちんとしている感じ。でも、忍者さんが死んじゃうと面のいちばん最初に戻されるのはキツい。アイテム類の効力もいまひとつ。結局あるひとつのアイテムを使うと有利、ってとこが残念。

5
あの一、もうお気づきかもしれませんが、私は約20センチくらいしか進めませんでした。キャラの動きはすごくスピーディーで、操作性は抜群なんだけど、1発当たっただけで死んじゃうんだよね。まじめに30回ぐらいやったけど、1面のボスにさえたどり着けませんでした。はあ。

4
遠近感がよくわからないマップ。巨大なだけのボス。それに1発でコロッと、死んでしまう龍牙。ちょっと難しすぎるぜ。せめてダメージ制にして、バランスを取ってほしかった。まあ、4種類の動物に変身するのはおもしろい。とくにサソリの動きはマヌケチックで爆笑ものだ。

12月14日

暴れん坊天狗



カートリッジ
メルダック　6500円

地球の運命を左右する戦いに日本の神秘、天狗が参上した。天狗が自機のシューティングゲームで、鼻の先から弾を出す。人を助けるとパワーアップする。

6
独創的だよな一。天狗のお面が機械化部隊を相手にシューティングするなんてな一。こんなパターン、考えもつかなかったな。自分が撃って破壊した破片と、敵の弾との区別がつきにくいのがちょっと気になったけど、ま、いいか。独創的だから。やられたときの「無念」の吹き出しも◎。

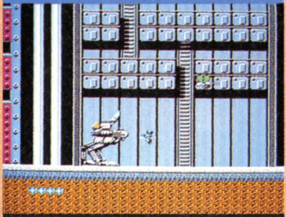
6
ビルだろうが航空機だろうが、とにかくなんだって破壊する天狗がアメリカを恐怖のドン底に突き落とすゲーム。この感覚はすごいが、プレーするとわりに単調なシューティングゲーム。連打に終始するタイプのゲームといった感じ。でも、サウンドの質はかなりのものなのだ。

6
天狗が自機。これだけでかなりのインパクトを与えるのではないでしょうか。そのうえゲーム内容は、天狗が破壊の限りを尽くすんだもの。すごいゲームだよね。レーザー光線っていうのかな、あれに当たるとものすごいダメージ受けるのよね。はじめはかなりあせりました。

8
ゲームとしてみると単なるシューティングだ。だが、自機がなぜか天狗の面。しかも人を食い、ビルを壊し、破壊の限りをつくす。こんなクレイジーな感覚のゲームはひさしぶりだぜ。とくに石油コンビナート面の淡々と流れるBGMが気に入った。殺伐としていて、世紀末を感じさせる。

12月14日

メタルフレーム サイバスター



カートリッジ
ジャレコ　5900円

メタルフレームと呼ばれる三足歩行の巨大戦闘マシンを操作するパイロットが自分。パイロットとメタルフレームにはダメージメーターが別々についている。

5
キャラデザインが全体に『ロボコップ』ノリ。グラフィックは全体にかっこいい。システムも斬新。でも少しバランスの悪いのが気になった。敵が多すぎて、その攻撃を避けきれないんだな。主人公がタフなのでゲームは続行できるけど、やられてばかりってのはいい気持ちがしないな。

4
重量感あるマシンに乗り、荒廃した世界を進むゲーム。この重苦しい世界を伝える力のようなものは感じるんだけど、いかんせん冗長にして緩慢なゲーム展開がプレーヤーを飽きさせる。ひと昔前のアメリカのパソコンゲームみたいな感じだ。あのころは私も忍耐強かったのだが。

5
キャラがロボットに乗り込むので、そうなると、実際はロボットを操るわけだけど、動きが遅いのね。ロボットだからっていっちゃえばそれまでだけど、ど一もね。思いながらプレーすると、ロボットから降りたキャラもトロく思えてきちゃう。敵の攻撃はめちゃくちゃ激しいしね。

4
まず意味のないメタルフレームモードに閉口。このモードを選択すると制作者のネームを表示。プレー中にわざわざモードにしてまで見せられるのは、くどすぎて好感がもてない。それに主人公が小さすぎ。なんと数ドットのキャラもいて見にくい。プレーヤーに対する配慮が薄い。

12月14日

パーマン



カートリッジ
アイレム　5500円

テレビアニメの人気者、パーマンがバードマンの円盤を奪ったマッド博士を倒すアクションゲーム。アイテムが手にはいる豆ゲームがいろいろある。

7
基本はオーソドックスな横スクロール型のアクションゲーム。ボス戦がボードゲームになっていたり、ボーナスステージが間違い探しになっていたり、さまざまに凝らされた趣向がけっこうイケル。キャラクターものという先入観をすてて遊べば、大人でもかなり楽しめる。

6
細かいところまで気配りが感じられるアクションゲーム。難易度は低く、お子様向けな感じ。クイズ形式のボーナスステージや双六での戦闘などのアイデアが盛り込まれ、綿密なゲーム設計がうかがえる。変わったシカケこそないけど、アクションシーンも楽しいものになっている。

7
途中に間違いさがしゲームがあったり、ボスとの対決は双六だったりと、完全なお子様向けアクションゲーム。だからかな、私もわりと楽しめました。使ってるキャラがパーマンなのに、ハイレベルのアクションゲームだったりしたら、ちょっとヘンだもんね。これでいいわけよ。

4
しかし、パーマンっていう名前を聞いただけで笑ってしまうぜ。柔道着を着た悪者を倒すと、なぜかネコやトンボが飛び出してくる。いたいけな動物をいじめていいのか、野郎！と意気込んでボスに挑んだところ、なんと勝負は双六。しかも負けるとスタートに戻される。くそっ。

12月14日

KLAX



カートリッジ
ハドソン　5800円

PCエンジンやメガドライブにも移植されたアメリカ生まれのパズルゲーム。ファミコン版はPCエンジンの単純さを受け継いでるので素直に楽しめる。

7
あらゆるマシンに移植されている、人気のアクションパズル。基本となる部分はほぼ完璧に移植されている。ゲームを楽しむぶんには申しぶんないだろう。ただ、個人的には、音声合成の「クラックス」というあいの手と、クリアーしたときの拍手がないのはちょびっと寂しいけど……。

8
グラフィックに関しては他の機種の『KLAX』に劣るが、サウンドは抜群のデキ。アーケード版とは別な方向を目指しての音作りだが、「ほんとにファミコン」と耳を疑ってしまうほど。プレーしやすさはエンジンの次かな。こういう念のこもったソフトを作ってくれて、とても嬉しい。

6
べつになにがどうというわけでなく、ふつーの『KLAX』。タイルはバカバカ落ちてくるし、ミスすると「うおー」と背筋がぞっとするような叫び声も上げる。ただ、課題をもくもくとやってると飽きちゃうなー。だんだんクリアー目標が難しくなって、向上心はくすぐられるけどね。

6
ファミコンでこんなにイカシたサウンドが聞けるとは、思わなかったぜ。創るところが創れば、ちゃんとしたものが出来上がる。おおっ、タイトルを見れば一目瞭然。アメリカ人が創ったことがわかる。センスがいいのもさることながら、技術力も素晴らしいものを持っているぜ。

12月14日

バイオレントソルジャー



PCエンジンHuカード
アイ・ジー・エス　6400円

平和な世界を取り戻すためソルジャーとなって戦うオプション兵器満載のシューティングゲーム。自機のコックピットを覆う黄色いクチバシがポイント。

6
オーソドックスなパワーアップシューティングゲーム。スピード感に欠けるせいか、BGMが単調だからか、なんだかちょっと緊迫感に欠ける気がする。全体にこじんまりまとまっちゃっている感じ。敵の攻撃パターンも単調な感じがした。グラフィックはけっこういいんだけどね。

6
ユニークな攻撃方法を持ったシューティングゲーム。自機の機首を変形させたり、エネルギーをためて自機の周りに集まった敵を一蹴するのは楽しい。ただ、攻撃面での豊かさが、逆に敵キャラやゲーム展開を単調に感じさせる。とくに、敵キャラは個性に欠ける感じがしてしまう。

6
パワーアップアイテムによって変化する自機のショットが、たくさんあって楽しいわ。私はレーザーより、ジワジワ攻める追尾ミサイルが好きだなあ。そんなことはまあよい。そのほかはフツーのシューティングゲームなんじゃないかなあ。敵もそんなにイジワルしてこないし。

4
自機の先端に付いているクチバシを閉じていれば、めったに死ぬことはない。自機が堅い、珍しいシューティングだ。自分がボスになって、敵地をゆっくり進んでいるような感覚を味わうことができる。反射神経に自信のない人でも、かんたんに先のステージを見ることができる。

12月14日

ZIPANG



PCエンジンHuカード
パック・イン・ビデオ　6200円

主人公の地獄極楽丸が迷路だらけの敵の本拠地に乗り込むアクションパズルゲームで、いちおう同名映画のゲーム化。極楽丸は岩を作ったり消したりできる。

6
アクション要素の強いパズルゲーム。特殊能力であるブロック作成は、ただ通路を作るだけではなく、敵を誘導して倒す役割も持っている。両方いっぺんにやらないといけないというところで、普通以上に頭を使うのだ。✚ボタンでジャンプっては、慣れるまでちょっと辛かったな。

7
岩を消したり出現させたりしながら鍵を手に入れ出口を目指す某アクションパズルゲームにクリソツなゲーム。なぜ日本風なのか疑問だが、ゲーム自体はじっくりハマれる。先の面に進むとかなり頭と腕を試される。頭をひねりながら手の平をじっとりさせたいという人にオススメ。

6
『ZIPANG』ってさー、あの映画の『ZIPANG』だよね。なんでこのゲームが『ZIPANG』なんだろうね。不思議ナリ。内容は昔の某ファミコンゲームの移植と考えてよい。岩を出したり消したりしながら進む、アクションパズルゲームですね。ほどほどのできで、じっくり考えたい人に。

4
マップを見渡すことができるので、視覚的に難度がわかり、面クリアーするたびに向上心がわき出てくる。そういえば昔、これによく似たゲームがあったが、それはバランスのとれたアクションパズルの名作といわれたゲーム。それに似ているってことは、これもそれなりにいい。

12月14日

スピンペア



PCエンジンHuカード
メディアリング　5900円

画面上部から落ちてくる2個のブロックを誘導して下にたまっているブロックと合体させる。するとその横列の同じ種類のブロックも消える。対戦プレー可。

5
PCエンジンの画面にしては、ブロック自体の色が随分ジミ。初めて見たときはファミコンかと思った。この手のパズルで快感なのは、思惑が当たっていっぺんにドカンと消せたとき。それがなかなかできないんだよね。ただたんたんとゲームを進めている感じ。デモはかわいくて◎。

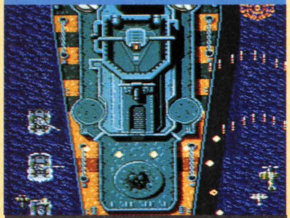
4
上から落ちてきたのを組み合わせて消す関係だ。BGMや舞台設定にはのどかで落ち着いたものを感じるが、落ちてくるブロックが地味。また、ブロックの形と動きのパターンが認識しづらいのには困った。感覚的にブロックを操作できるようになるまでけっこう時間がかかりそう。

8
単純だけどおもしろいよね。こーゆーの好きなんだー、個人的に。いちおー女の子だから、キャラもかわいいしーとかいっておくけど、これもかなりサル化させる要素を持ってると思うんだなあ。それとBGMがいいのだ。とくにCタイプ。こころが洗われるようだの一。ラララン。

4
このタイプのアクションパズルは、もうやり飽きた感があるぜ。だが、この『スピンペア』は図形合わせが単純なだけに思考スピードが上がり、アクション性が高められた。飽きたといいつつも、一旦始めてしまうとなかなかやめられないという症状に陥ってしまう。えびせんゲームだ。

12月14日

大旋風



PCエンジンHuカード
NECアベニュー　7200円

アーケードからの移植でバランスのとれたたてスクロールシューティングゲーム。いざというときに味方の編隊を呼び出すことができる。

6
『大旋風』ってこんなに地味なゲームだったっけ。オリジナル自体、もともと派手なゲームじゃなかったけど。爆発音がおとなしくなった。爆発後の痕跡が出なくなった。そんな些末な変更が、全体に地味な印象を強めたのでは。まぁ、この辺は好み次第か。オリジナルがお好きな方なら。

6
アーケードからの移植シューティングゲーム。グラフィック関係はかなりのデキだ。自機に多量の援護機がつくというシステムや敵キャラとの当たり判定なし(敵が地上物のみのため)というシステムのいずれも好きになれない。それが気にならないのなら難なしのシューティングだ。

7
仲間が胸を打つわよね。Iボタンひとつで飛んできて、いっしょに攻撃してくれる。おまけにもうI回押せば、全員で敵に向かって突撃していってくれる。なんていいやつらなんだー。なのに私はすぐドカドカやられちゃってさ。みんな、ごめんね。難易度設定付きも私好みだな。

4
初めにフルパワーで、進めば進んでいくほどパワーダウンするパワーダウン型シューティング。この感覚はリアルで新鮮、かなり楽しめた。だが、視覚的な弾の出が悪い。さらに、アーケードと比べるとあまりにも簡単すぎるゲームバランス。最初のIプレーでエンディングが見られる？

12月14日

ワラビー!!



PCエンジンHuカード
メサイヤ(NCS)　6500円

カンガルーの一種であるワラビーのレースを予想してお金を貯めていくシミュレーションゲームで、新聞屋や予想屋もいる。ワラビーを買うことも可能。

6
競馬ゲームとしては、うまくまとまっている。また、場内にいるうさぎたちから賭ける際のコツが聞けたり、アイテムを購入できたり、RPGっぽい雰囲気を盛り込んでいるのはウマイと思う。もっと発展させれば、なにか新しいジャンルのゲームができる予感もする。続編に期待。

5
競馬ならぬ、競ワラビーというギャンブルのゲームだ。プレーヤーはウサギ。新聞、パドック、予想屋らの情報をもとに勝ちワラビーを考える。しかし、どんなに真面目に予想しても勝負の興奮は味わえなかった。逼迫、貧窮、おけらなど、私が盛り上がるための基本条件に欠けるのだ。

6
よーするに競馬ゲームのワラビー版かな。予想りんごや人参、パドックでのワラビーのようす、新聞などをもとにつぎのレースの順位を予想していくの。これってきっと子供のためのギャンブルゲームなんだろうな。すべてがかわいくわかりやすい。そのぶん熱中度は高くないけどね。

5
競馬ゲームとしてみると情報があり、予想があり、勝負、というわけで競馬のシステムをしっかり押さえた、よいソフトだ。だが、本当の競馬、本当のギャンブルを知ってる私としては、不完全燃焼。ギャンブルの興奮はこんなもんではない。20歳未満と学生の人だけに限定推薦。

12月14日

チャンピオンレスラー



PCエンジンHuカード
タイトー 6600円

プロレスファンが狂喜乱舞したアーケード版の移植で8人の中からレスラーを選べる。4人までのマルチプレーが可能。自由にマッチメイクしよう。

6
技をかけたときのグラフィックは、けっこう迫力あるのにな。惜しいかな、技をかけるタイミングがつかみづらいんだよね。あと、コンピューターレスラーの馬鹿さも目立つ。誰もいないマットにニードロップを落とすなんて、プロレスファンとして、ちょっと許せないね。

6
グラフィック、サウンドなど、ゲームを盛り上げる要素をたっぷり持ったプロレスゲーム。技が決まれば豪快で気分がいいのだが、その技が決めづらい。また、瞬間の動作は美しいのだが、全体的な動きが鈍い印象を受ける。コントローラーを十分に使えないと楽しめないのでは……。

5
だめだー。技が決められない。決まらない。たまに決まってもただのまぐれ。くやしーけど私にはできん。あと30時間ぐらい続けて練習すれば、楽しめるようになるかもしれない。4人で遊んで乱闘しまくるのが、もしかしたらいちばん楽しい遊びかたなのかもしれないなーと思う。

4
場外乱闘のときに敵レスラーのマネージャーも攻撃してくる、今までにないプロレスゲーム。だがそれにしてはキャラクターのアニメパターンが少なく、技や動きの表現力に欠ける。派手で豪快な技と流れるテンポが魅力のプロレス。もう少しビジュアルで楽しめたほうがよかった。

12月14日

トイショップボーイズ



PCエンジンHuカード
ビクター音楽産業 6200円

3種類の武器を使いわけておもちゃ屋のお兄さんが頑張るシューティングゲーム。敵のキャラクターがかわいくて楽しそうなおもちゃたちなのだ。

7
3種類の武器を使い分けるシューティングゲーム。緊迫感に満ちたド迫力のシューティングゲームってわけじゃないけど、こんなホンワカしたシューティングがあってもいいと思う。頭の中をカラッポにして、たんたんとプレーをしてみたいね。難易度選択ができるのも評価。

6
おもちゃ仕立ての敵キャラたちもなかなか新鮮なシューティングゲームだ。主人公たちの武器の種類も楽しい。ただ、外見は簡単そうだが、プレーしてみるとわりとシビア。また、ある程度パワーアップしないと役に立たない武器の設定などは、敵が強いだけに少々疑問を感じた。

6
あら、タイトルから勝手に想像していたのとはぜんぜん違うゲームだったわ。オモチャの世界でのシューティングゲーム。3人の子供たちの武器がそれぞれ個性的。でも、ゲーム内容はなかなかシビア。オモチャのくせに攻撃がイジワルなのだ。軽はずみな判断はいけないねー。

5
操作性もいいし、グラフィックもサウンドも結構いい、秀作ソフト。メッセージ性のある最終ボスもイカス。3段階の難易度調整機能があるので、初心者から上級者まで安心してススメられる。とくにブーメランの武器を選べば、追跡して敵を倒すので弾を避けることに専念できる.

12月15日

必殺仕事人



バックアップカートリッジ
バンプレスト 7600円

時代劇で馴染みの深い『必殺仕事人』の中村主水を主人公にしたアドベンチャーゲーム。事件の謎を解き、悪人たちを「仕事」で闇から闇へと葬り去るのだ。

7
見おろし型のフィールドマップを移動。出会った人とコマンド選択形式で会話をし、ストーリーを進行させる。『ドラクエ』から戦闘とレベルアップの概念をなくしたパターンね。ストーリーはなかなか練れているし、展開も速い。時代物ミステリーの好きな人なら結構楽しめるはず。

7
同名のドラマを見ていない人にはちょいと唐突かな、のアドベンチャーゲーム。私はTVでゲームの世界観ができていたので、ゲームにすんなり入っていけた。RPG的に舞台を移動しながら進行するので、アドベンチャー特有のかったるさが少ない。中村主人が好きな人にオススメ。

6
一見RPGのようで、じつはアドベンチャーゲームってやつですな。『消えたプリンセス』みたいなやつ。動きやメッセージはスピードがあっていいみたい。でも、同じことを何度もいうので、けっきょく時間がかかっちゃうかな。キャラはみんな似てて、ドラマのイメージは壊れてない。

4
TVドラマを題材にしたRPG形式のアドベンチャーゲーム。これもドラマとおなじようにスカッとするのは、最後の最後。お仕置きをするときだ。だからそれまで、辛抱強くかったるい謎解きやら、なんやらをしなくてはならない。中村主人ファンに推薦。

12月15日

G-LOC



ゲームギアカートリッジ
セガ 3500円

アーケードからの移植。機銃と誘導ミサイルをフルに使いこなす3Dシューティングゲーム。誘導ミサイルは強力だが、数に限りがあるので注意。

5
『ファンタジーゾーン』みたいに得点で強化装備が買えるし、照準もけっこう甘い。ゲーセンに足を運ばない、シューティングがヘタなゲームファンへの配慮はいいんだけど……。でもこの手のゲームって、小さい画面だとどうしても迫力に欠けるんだな。携帯機には向かないのでは。

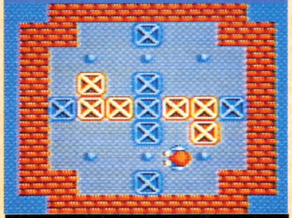
5
アーケード版からの移植だが、かなりの変更があった。ウェポンなどを購入してパワーアップできるという新システムを導入しての登場。このシステム自体は楽しいものだが、なにせあの小さな画面で高速3Dシューティングってのはどうも……。そう快感というのが見あたらない。

5
あのー、何回やっても左上のステージしかクリアーできないんですけど……。自機が1機だけっていうのはなんかさみしい。一生懸命逃げてるのに、どうしても撃たれて終わっちゃうのだ。なんでかなー、なんでかなー。悔しくて、つい何度もプレーしちゃうけど、これじゃあなあー。

4
ポリゴンっぽいグラフィックが泣かせる。自機の宙返りは気分がよいが、ゲーム全体に漂う単調ムードはどうしようもない。緊張感とか危機感とかを感じるまえに、ダラケてしまう。それにミサイルは金で買うしかなく、弾切れでどうにもこうにもならないという状況が必ず訪れる。

12月15日

倉庫番



ゲームギアカートリッジ
リバーヒルソフト 3800円

パズルゲームの大御所『倉庫番』が、ゲームギアに登場。倉庫の数は全部で300。トレース、再生機能も付いていて、いたれりつくせりの作りなのだ。

6
ほとんどの機種に移植されているということは、それだけ完成度が高いということ。でも、いまさらという感じがしないでもない。他機種で極めた人がもう一度プレーするほどのことはないかな。迷路が大きくなったとき、キャラ全体を小さくしてしまったのは、どうかと思う。

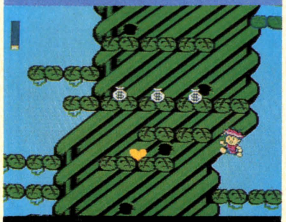
7
純粋な思考型パズルの頑固おやじ的存在である『倉庫版』はハンディーマシンと相性がよかった。文字なども大きく読みやすく、もちろんゲームを楽しむうえでハンディーだからという支障はない。ゲームギア版をやると、デカい画面で遊ぶことに抵抗を感じたりもするから不思議。

8
小さな画面のことを考えて、文字はとても大きくて見やすいです。BGM、移動スピードの選択、手を戻せるトレース機能、リプレイ機能もついて、小さいくせにやるじゃん！って感じなの。どのメディアでも必ずといっていいほど発売される『倉庫番』。今回のはよくできたヤツです。

4
『倉庫番』は過去に何度もプレーした。それもあらゆる機種でだ。パソコン、ファミコン、PCエンジン、ゲームボーイ、そしてこのゲームギア。パズルゲームだ。どれでプレーしても楽しさは変わらない。まあ、カラー液晶の『倉庫番』は初。これで電車でも色付きの『倉庫番』が楽しめる。

今週のおすすめソフト

12月19日 ジャンピン・キッド



カートリッジ
アスミック 5800円

童話『ジャックと豆の木』をモチーフにしたゲーム。ジャックが豆の木を登って、天界を冒険する。アクロバチックなアクションゲームなのだ。

5 タイトルどおり、ひたすらジャンプする少年が主人公だ。ゲームとしてはそれなりにまとまっているんだけど、なぜか新鮮な感じがしない。どこかで使われたアイデアばかりを寄せ集めたような印象をうけるんだな。ひとつでもいいからアッと驚くようなアイデアがほしかった。

5 ベーシックなアクションゲーム。対象年齢の設定が低いのか、プレーヤーキャラの動きが緩慢。敵の攻撃も単調で、難易度の低い部類に入るだろう。背景なども地味で落ち着いている。バリバリのアクションやろうには不向きとみた。逆に、小学校低学年の人にはいいかもしれない。

5 ゲームのおもしろさがあまりわからない。『ジャンピンキッド』だからって、ジャンプするだけがすべてでいいのかなー。攻撃もあまりきかないし、どのステージも構成が似てるし、敵もおんなじようなのばっかり。プレーしててあんまり楽しくないの。キャラはかわいいのにね。

4 ジャックと豆の木を題材にした木登りアクションゲーム。まず、最初に出会う巨大ネズミ。これが越えられない。と思いきや、タップリ弾を投げ込めば倒すことができる。なんだか突っ拍子もないバランスだ。さらに敵が木の上にいるのに対し、左右にしか攻撃できないのは苦しい。

12月7日 不思議の夢のアリス



PCエンジンHuカード
フェイス 6400円

童話に登場する主人公たちが悪の魔女によって連れ去られてしまい、かわいい少女のアリスが勇敢にも助け出すファンタジーアクションゲームだ。

6 主人公がパンツをチラチラ見せて歩くアリスだからといって、なめてかかるとタイヘン。けっこうムズイんだよな。羽根のない七面鳥(!?)や、魚の骨のはしごなど、よーくみるとグロっぽいキャラもゾロゾロいる。たしかに世界感はカワイイけど……タイトルにだまされちゃダメね。

6 グラフィックや敵の動きなどで、ゲームの世界観がよく演出されているアクションゲーム。主人公の攻撃方法もユニーク。だが、タイトルやグラフィックに反し、ゲームとしてはかなり難しい。ときにはイジワルとも思えるような執拗な攻撃に打ち勝たねばならない。あー、キツいです。

6 みんな、名前にだまされちゃだめよ。すごく難しいアクションゲームなんだから。私なんてすっかりだまされちゃって、ほよほよーっとはじめてヒドイめに遭いました。「イヤー」の声で攻撃するアリスはほんとにかわいい女の子。ステージだってかわいいの。でも難しいんだなー。

4 かわいい女の子が主人公の、女の子向けのゲーム。と思いきや、のっけからドット単位の操作を要求する、やなマップ構成の超ムズゲームだった。こんな意表の突かれかたをすると気分が悪いぜ。だが、ピオキオなどのボスの動きは、あっと驚く工夫がされていて感心させられた。

12月20日 バトルスタジアム



バックアップカートリッジ
アイ・ジー・エス 6800円

選手が試合をするごとに経験値の上がるシステムを採用した野球ゲーム。付属のバトルボックスを使えば、友達のチームと自分のチームが対戦できる。

5 真上からの見おろし型守備モードって、遠近感がつかみづらく、守備がやりにくいんだよね。打球の動きもちょっとぎこちないし。ラインドライブなど、新しいフィーチャーを盛り込もうとしている姿勢は買える。でも、肝心の野球ゲームとしてのバランスがちょっと悪いんじゃね。

5 専用のデータ保持・転送デバイス(バトルボックス)が使えるほか、これといって目新しいところはなかった。トップビューの球場はボールの飛距離がつかみづらい感じだ。攻撃時はいい感じだ。ゲームには直接関係ないが、演出などにもちょっと気を使ってほしかった。

6 バトルボックスはいいね。やっぱ自分の作ったチームと、友だちの作ったチームを戦わせてみたいもんね。そのほかはごくごく普通の野球ゲームだね。あ、そうそう、オート守備？ あれいいね。私みたいなやつには必要な機能ですな。打つ、走るなんてのもスムースでいい感じ。

4 自分だけのチームを作り、人間やコンピューターを自由自在に対戦させられるのは楽しい。バトルモードで友達の作ったチームと自分が作ったチームを対戦させられることが、最大の特徴で最高の楽しみだ。選手の名前を登録するところで、スペースが入力できなかったのは残念だ。

12月20日 バスティール



PCエンジンCD-ROM
ヒューマン 6500円

宇宙兵器がいろいろ登場するヘックス形式のシミュレーションで、アクションの要素も含まれている。戦闘では画面がきりかわりアクションモードになる。

7 戦略シミュレーションアンド戦闘はアクション。『ガチャポン』な感じ。兵器ユニット数も多く、戦略もけっこう複雑なものに対応できそう。深そーな印象を受けた。欲をいえば、CD-ROMなんだからアニメーションをもっと多用してほしかった。だって、デモが長いんだもんな。

6 ヘックスマップタイプのウォーシミュレーションゲーム。ゲームのBGMがジャズというのはこれいかに……。マップ上のユニットやデータなどの表が見づらかったりするのはもったいない。ゲーム中の細かな不満が、せっかくの演出や緻密な世界観を揺るがしている気がする。

5 なんかこう、オトナのムード漂うゲームなのである。どーしてかというと、BGMがジャズなんだよね。スカしてんの。しかし、そのムードとはうらはらに、グラフィックがちょっと……。せっかくCD-ROMなのになー。ロボットの特性を覚えるのがたいへんで、疲れちゃうなー。

4 壮大なストーリーを淡々とアニメーションとCDサウンドで解説されると、いやがうえにも感情移入度は高まり、戦闘意欲が湧いてくる。シミュレーションだが、戦闘シーンはアクションだ。だが、このアクション、あまりにもお粗末。これなら自動的にやってもらったほうがいいぜ。

今週のおすすめソフト

ひとり孤独にアクションなら『T.M.N.T』。みんなで騒ぎたいなら『ワギャンランド2』。『ボンバーマン』もいいかもね。スーパーファミコン貧乏に陥ってしまった人は、冬中『マリオ』でもやってたら。

テクモの“サッカー”はよい。『ボンバーマン』もいいです。『KLAX』の効果音はイカス。『暴れん坊天狗』はパンクだ。と、イロイロ並べてみたが、とくに買いというのはない。末尾が句読点で気持ちいい。

パズル好きには『スピンペア』と『倉庫番』。あとは ボンバーマン』、『テクモサッカー』、個人的には『パジャマヒーロー』もちょっと気になってる。そんなところ。絶対かわなきゃだめ！ ってのはないなー。

『暴れん坊天狗』。あのセンスと破壊の快感は新鮮だ。世紀末はもうそこまできているってことを、ヒシヒシと感じることができるぜ。それと『パジャマヒーロー』。動物を着てしまう感覚に驚き、喝采。

※価格の後に込マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このコーナーでの評価は、サンプル(ほぼ完成に近いもの)を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ、評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Software Impression



ソフトウェア
インプレッション

何を考えてるんだか知らないけど、いちおうみなさんも、ゲームについて真剣に考えてるみたいですよ。

パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん

ココナッツジャパン　発売中　7980円　ETC　バックアップカートリッジ

じつに開放されているゲームなのだなっ

いきなりで申しわけないが、私が社会人熱帯魚飼わー（飼う人の意）であり、しかも社会人ファミコンユーザーでもある水野店長だ。

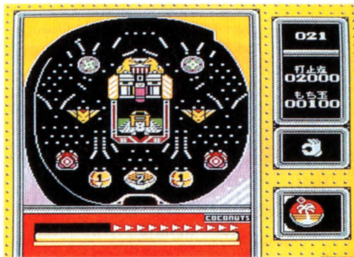
今回は『パチ夫くん３』のインプレッションを書けということでかりだされてしまったが、じつはそーと一猛烈に忙しいのでコマってしまってるところにもってきて、ホラホラまた色校が机に置かれてしまったじゃないの……てな具合で、ま、とにかくそーゆーことなので、読みたい人は読んでおくと将来いいことがあると思うのね。

んで、『パチ夫くん３』だ。

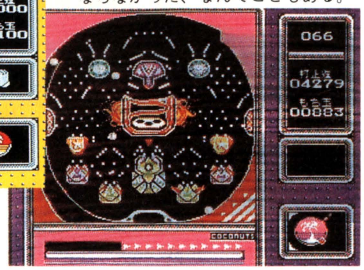
私はこのゲームを会社でクリアーしたのだ。私がいつもお仕事をしている机の上には、ワープロに使用しているパソコンと、ファミコンやＰＣエンジンをつなぐテレビモニターがデンと置かれているんだけど、あるときはワープロを叩きながら、またあるときはパソコンで『ポピュラス』をプレーしながら、私はこの『パチ夫くん３』をクリアーした。

『パチ夫くん３』のスゴイところは、じつはここにある。つまり、ほかのお仕事やゲームをしながらも遊べてしまうファミコンゲームであるということ。こんなゲームが今まであっただろうか、いやない（反語表現）。これには、このゲームの固定台って要素が、かなり重要な意味を持っているんだけどね。

各パチンコ屋でいろんな人に話を聞いていくと、なかに固定台にする方法を教えてくれる人がいる。すると次からは、玉を打つ強ささえ決めれば、あとはいっさいコントローラーに触れずにプレーできてしまうのだ。固定台になってしまえば、あとは見てるだけ。本を読もうがお料理しようが、かまわない。



⬆いわゆるヒコーキ台ってやつ。スリーセブンなんかに比べると、安定したかせぎ方ができるので、安心なのだ。



⬇いわゆる一発台関係。つぎ込むだけつぎ込んで、結局一度もフィーバーにならなかった、なんてこともある。

真摯なゲームファンのなかには、「そんなのゲームじゃない！」とかいって認めてくれない人もいるとは思うけど、私にとっては十分リッパなゲームなのだ。

ま、まったく操作しなくていいかっていうとそうでもなくて、あまりナキのよくない台だったら、早めに台を変わったほうがいいし、ぜーんぜん役物にからまないなんて台なら、早々に切り上げたほうがいいときもある。そのあたりのゲームバランスも、『パチ夫くん３』はよく考えられている。

20時間も30時間も、ずーっとパチンコ盤の画面を見ながらプレーしたら、きっと脳ミソがパッパラパーになってしまうだろうし、またぜんぜん見ないのもお話にならない。微妙な線でバランスの取れたゲームが、この『パチ夫くん３』なのだ。

世の中には、プレーヤーをどれだけ集中させられるかってとこで勝負してるゲームもあれば、それとはべつのところで完成度を上げているゲームもあっていいじゃないかと思う。『パチ夫くん３』は、ファミコンゲームに対してまったく新しいアプローチをしているゲームとして、もっともっと評価されていい。でなければ、これだけ私を熱中させてしまうはずはない。

とか原稿を書いているすぐ横で、今まさにサイコロの目がくるくると回転しているわけで、私はこうやってずーっと『パチ夫くん３』をながめていなければならないのかと思うと哀しくなってくるけど、幸せだから、ま、いいんだろうね。

水野店長（熱帯魚なあいつ）

固定台じゃなきゃやだ

『パチ夫くん3』の醍醐味は、固定台にあるといっても過言ではない。いや、『パチ夫くん3』は、固定台なくして考えられないのだ。いちいちいろんな人に固定台にする方法を聞いてまわんなきゃならないわずらわしさはあるものの、固定台になったときの感激は、何ものにも代えられないものがある。フィーバーしたときと同じ「よしっ、これでいけるぞ！」的な安心感だな。これまでもいろんなゲームをプレーしてきた私であるが、この『パチ夫くん3』ほど安心してプレーできるゲームはなかった。これも固定台のおかげだ。



苦労しました
これで安心!!

⬅これが固定台。カギとかクギとかをはさんでレバーを固定するわけね。



⬆重しをのせることでも固定台化も……。

緊急対談

堀井雄二 VS 中村光一

ドラゴンクエストV PART2



前号の『ドラクエV』緊急対談は読んでくれたかな？　今回はその続き、PART2をおとどけするのだ。前号では語りつくせなかった数々の秘密や謎に、鋭く迫っているぞ!!　こいつを読み逃したら一生の不覚になるかも。つーわけだから、刮目して見よっ！

『V』以外にもゲーム制作中

――堀井さんは今、『ドラクエV』以外にも『ファミコンジャンプ』を作ってるんですよね。そちらは、どんなゲームになりそうですか？

堀井雄二(以下堀井)　もともと、『ドラクエ』タイプでないゲームをやってみたかったんだよね。『ドラクエ』のスタイルは、もうRPGのスタンダードになってるから。でも、『ドラクエ』がこのスタイルを変えたら『ドラクエ』でなくなっちゃう。今までにないスタイルのものをやるんだったら別のゲームでないと。そういった意味から生まれたのが、『ファミコンジャンプ』。『ドラクエ』とは、かなり違うよ。とくに戦闘シーンがね。

――どんなふうに違うんですか？今までに前例のないようなタイプですか？

堀井　うーん、似たようなヤツはあったかな。

――『ファミコンジャンプ』という素材を最大限いかすために考えられたシステムなんでしょうね？

堀井　うん。そうだね。見せる戦闘というか……。『ファミコンジャンプ』の場合、キャラクターが命だからね。『ドラクエ』は、モンスターが見えてても主人公は見えないでしょ。つまり、イマジネーションで楽しむタイプ。『ファミコンジャンプ』のほうは、どちらかというとキャラクターの魅力で引っ張っていくタイプ。だから、『ドラクエ』と同じではダメなんだよ。ちょっと言いすぎちゃったかな(笑)。

――少年ジャンプ誌上で、『ドラクエ』の漫画を連載してますよね。ということは『ファミコンジャンプ』にも『ドラクエ』が出たりして？

堀井　ああ、それね。いちおう『ドラクエ』の漫画ははずしてるよ。そうしないといろいろ矛盾が生じたり、つじつまが合わなくなる可能性があるから。ユーザーも混乱するだろうし。

――では逆に、アニメの『ドラクエ』とか漫画の『ドラクエ』なんかで、『V』に影響を与えているところはあるんですか？

堀井　うーん。ぜんぜん意識してないからわからないなぁ。

――じゃぁ、まるっきり別モノなんですね。

堀井　エンターテイメントの質が違うからね。アニメや漫画は、ユーザーに見せたり読ませたりするもの。ゲームはやらせるもの。ゲームの話をそのまま漫画にするのがよくないように、いくらおもしろい漫画であってもそのままゲームにしちゃうと、見ごたえも何もないつまんないものになっちゃう。ゲームってのは、コンピューターを使った遊びだからね。プレーヤーの行動のしかたによって、その世界がどう変わっていくのか!?　そういうリアクションのおもしろさで進めていくメディアだと思うから。



主人公には重大な秘密が

――『V』の話にもどりましょう。職業のシステムはどうなるんですか？　『IV』では、商人とか踊り子とか、実際にそれを仕事にして生活しているという概念の職業でしたよね。やはり今回もそれと同じようにいろいろ登場する？

中村光一(以下中村)　うーん。具体的なことは、まだあまり決まってないんですよね。

――『IV』よりもっと生活感あふれる、よりリアルにその人の人生を感じることのできる、そんな職業

が登場しそうなんですが……。

堀井　どうかなぁ。ま、ご想像にお任せします。

——今回も主人公の職業は勇者になるんですか？

堀井　それもまだちょっとね。ただ今回の主人公は、今までの主人公とはかなり違いますよ。主人公のイラストを見れば、なんとなく今までの主人公とはちょっと毛色が違うかな、って感じるんじゃないかな。

——たしかにあのキャラクターは格好からして勇者らしくないですね。ターバン巻いてるし、剣ではなく杖を持ってる。それから主人公の肩に乗っている鳥と、背後にいるトラのようなモンスター、あれは何です？

堀井　じつをいうとこの主人公は、とっても心優しい人物で……。ときにはその優しさが、怪物の心までもなごませてしまうという。

——ということはつまり、アレは仲間なんですね？

堀井　それは言えない。でも、常識で考えて、敵とあんなに仲良さそうにするかどうか。

——発表されたイラストは、たしかあと3点ありましたよね。

堀井　ああ、ナゾの戦士とナゾの少年、それとナゾの少女ね。

——やたら"ナゾの"が多いですね。たしか『Ⅳ』の発表のときは、いきなり主人公と7人の仲間たちの名前や設定が公開されましたが……。

堀井　いや～、そうだったね。でも『Ｖ』に関しては、そういった情報を少し押さえようと思って。

——それはどういう理由で？

堀井　やっぱり、ゲームをやる前から内容がわかってしまうと、いざ始めたときに楽しみがなくなってしまうと思うんだよね。

中村　そうですよ。わかりすぎていると、実際にプレーしたときの驚きがなくなってしまうんです。たとえば、スライムが合体してキングスライムになっても、先に雑誌で見ていたら、「あ、これだこれだ！」ってことになりますよね。そうなると、まるで確かめるためにゲームをやっているみたいでつまらないでしょ？

堀井　そんなわけで、今回の発表では"ナゾの"が多いんだよね。こういった人物たちが主人公にどう関わってくるのかは、ゲームをするうえでのお楽しみ、ってことで。

パーティーはどうなる？

——パーティーのメンバーは『Ⅳ』より増えるんですか？

堀井　これまでの流れを考えてもらえばわかると思うけど、少なくなることはないだろうな。『Ｉ』ではひとりだったのが『Ⅱ』では3人。『Ⅲ』は職業の種類が多かったし、『Ⅳ』では登場人物が増えた。でも、限度の問題だよね。千人も連れて歩いていたら大変だろうし。馬車があったとしても、なかに100人も乗っていたらいったい誰を出しておけばいいのか、選ぶだけでイヤになるんじゃないの。

——じゃあ、好きなときにいつでも仲間に加えられる人物を何人か用意しておいて、それを仲間にできるところ、たとえば『Ⅲ』のルイーダの店のようなものを各地に用意しておく、というのは？

中村　できないことはないんじゃないですか。どうなんです？

堀井　どうなんだろうね(笑)。

——カジノは、今回もあるんですか？　遊びの種類はもう出つくしてるような感もありますが……。

堀井　それはいえるかもね。

——あとはもうパチンコぐらいしかないんじゃないかと。

堀井　ギャンブルって運だけのモノでもつまらないんだよね。競馬っていうのもあるけど、競馬ってのは本当に馬が走ったり、データがあったりするからおもしろいんじゃない。でも、ゲームセンターの競馬って、ただのクジみたいなもんでしょ。じゃあ、どういうデータで予想するのか、ってところから生まれたのが格闘場なんだよ。格闘場には、自分が実際に戦ってきたモンスターが出場するわけだからある程度の予想はつくでしょ。たとえば、実力ではAが上だけど、その前にBがラリホーを唱えてAが眠ってしまったら、Bのほうが勝つかもしれないな……とかね。

——格闘場は残るわけですか？　なんかそんな感じですけど。

堀井　いや～、どうしようかなぁ。「ある」と言ってしまうと「なんだ、またか」なーんて言われそうなので、その辺もナイショにしておきたいな(笑)。



中村光一　なかむらこういち

○プロフィール○

高校のとき、『ドア・ドア』でパソコンゲーム界にデビューしたのが、この業界に入ったきっかけ。『ドラゴンクエストⅠ』ではプログラマー、『Ⅱ』からはディレクターを務める。『ドラクエ』シリーズを制作しているチュンソフトの代表取締役社長。『ドラクエⅤ』の制作と同時にチュンソフトブランドでスーパーファミコン用の新作ソフトを開発中。



堀井雄二　ほりいゆうじ

○プロフィール○

『ドラクエ』シリーズの産みの親。ゲームデザイナーとして超有名だが、それ以前は漫画原作者や、フリーライターをしていた。『ドラクエ』以外の代表作に『ポートピア連続殺人事件』、『オホーツクに消ゆ』などがある。現在は『ドラゴンクエストⅤ』と『ファミコンジャンプ』を制作中。と同時に次回作『いただきストリート』の発売も待たれる。

主人公の少年は怪物にまでやさしいんだよね(堀井)

ダンジョンは一新される!?

——ダンジョンはどうなるんですか？　『Ⅳ』のダンジョンって、同じものがふたつは絶対にない、というのが自慢でしたよね。それは『Ｖ』でも同じですか？

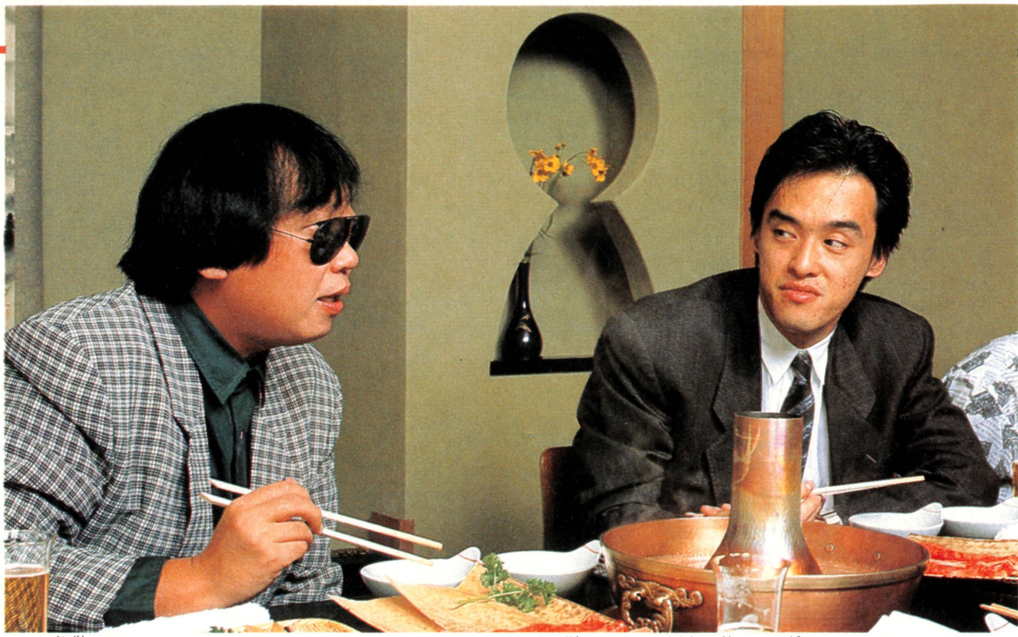
中村　当然そうなるでしょう。ただ、グラフィックのほうは、かなり凝ったものになると思います。イメージが一新されるんじゃないかな。仕掛けのほうも、新しいものも含めていろいろ考えてますよ。

——音声や効果音もグレードアップしますか？　サンプリングを使ったりして。人がしゃべるとか？

中村　セリフのサンプリングはちょっと難しいかな。結局、容量の問題なんですよね。メモリーに余裕があればできるんだろうけど。前にも言いましたけど、仮に容量が8メガに増えたとしても、ほとんどがグラフィックにくわれちゃう。とてもそんな余裕はないです。

——でも、ゲームの進行に関係ないお遊び的なもの、カジノとか、メダル集めとか、そういった要素は増えるんでしょう？

堀井　うーん、それはどうかなぁ。あまり遊びを多くするのも考えものだよ。本筋とは関係のない遊びばかり増えても、しかたがないし。



⬆この対談は、しゃぶしゃぶをいただきながらおこなわれた。おいしいお肉のせいで、両氏の口もとは緩みっぱなし。ありがたやー。

——キャラクターはどうなんですか？　『Ⅲ』の遊び人とか、『Ⅳ』のトルネコとか、そういうキャラクターがやはり登場する？

中村　（堀井さんに向かって）どうなんですかね？

堀井　そういうことは、いっさい言えないな。ノーコメント（笑）。

——アイテムの表示方法は変わるんですか？　今までは持ち物の欄に文字で表示されてるだけだったでしょう。それがたとえば、宝石だったら宝石のグラフィックが入るとか。

中村　たしかに『ドラクエ』は、そういうところにグラフィックを使ってません。でも、それはユーザーにイメージを限定させたくない、ということなんですよ。

堀井　もちろん見せたいところやモノは、思い切ってバーンと見せようとは思っているけどね。

——モンスターのアニメーション関係は？

中村　『Ⅳ』でいろいろありましたからね。合体するスライムとか。なんにもなかったらユーザーの期待を裏切ることになっちゃいますよ、やっぱり。

サブタイトルはまだナイショ!

——ところで、『Ｖ』のサブタイトルを教えてほしいんですが。

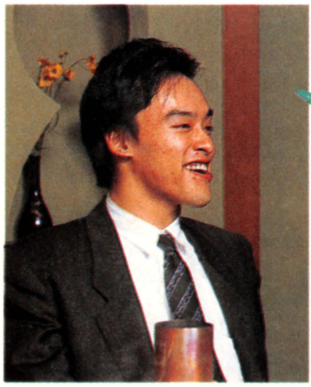
堀井　言っちゃっていいのかなぁ。じつをいうとサブタイトルはすでに決定してるんだけど……やっぱり、今はまだ言わないでおきたいなぁ。というのも、『Ｖ』のサブタイトルって今までとちょっと変わっていて、聞いたら「おや？」と思うかもしれないんだよね。時期がきたら発表するけど、まだちょっと早いような気がするので、これもナイショということで。

——それではシナリオの話をしましょう。『Ⅰ』、『Ⅱ』、『Ⅲ』はロトシリーズで完結。で、『Ⅳ』、『Ｖ』、『Ⅵ』は天空シリーズになるっていう噂があるんですが、どうなんです？

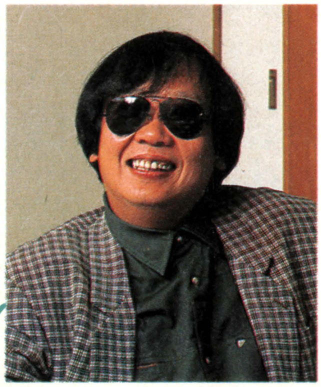
堀井　ノーコメント。それに『Ｖ』がまだできてないのに『Ⅵ』のことなんてわからないよ。

——じつは『Ｖ』の主人公はデスピ○ロで人間に復讐するという……。そんなシナリオも想像できるんですがどうですか？　よく、「あれではデスピ○ロがかわいそうだ」という意見も耳にしますから。

堀井　なるほど。アイデアとしてはおもしろいね。本当のこと言っ



ダンジョンはこれまで以上にスゴイですよね



みんながアッと驚くような展開があるかもよ



ちゃうと、ピ◯ロは途中で仲間になる予定だったんだよ。でも、容量の関係でどんどん削られてしまって。で、結局ああいうことになったの。

——ところで例の主人公のイラストですが、『Ⅳ』のときと違って青年キャラしかいませんよね。ということは、主人公は男に限定されてるわけですか？　今までは男か女か選択できましたよね。

堀井　そう。主人公は男。女にはなれない。本当は選択できるほうがいいんだろうけど、そうするとセリフだけでも男女２通りのバージョンを書かなくちゃいけない。そんなことしてたらメモリーがいくらあっても足りなくなる。実際、『Ⅳ』でも最初はそうしようと思っていたんだけど、メモリーの関係で早々とあきらめちゃった。だったら初めから決めちゃったほうがいいんじゃないかと。

——今までの『ドラクエ』って、設定に関してはそれほどシビアではなかったですよね。それが今回は、プレーヤーを結構縛るような感じになるんですか？

堀井　主人公を男に限定しても、それほどプレーヤーを縛ることにはならないと思うよ。むしろ『Ｖ』では、『Ⅳ』より少し自由度を上げようかと考えてる。ただ、初めから自由度が大きすぎてもプレーヤーが戸惑うだろうから、最初は少し縛るかも知れないけど。

——そうすると、ゲームを始めていきなりプレーヤーをキャラクターに感情移入させるようなオープニングになるわけですか？

堀井　まあ、そういうことになるのかな。

——今まではそういう感じではなかったですよね。どちらかというとプレーしながら徐々に感情移入していくという……。

堀井　んー、そうでもないんじゃないの。たとえば、『Ⅳ』の５章の始まりなんかは、最初から感情移入できるような手法をとっていたよ。ライアンの章にしても大勢がズラッと並んでいて、いっせいにワッと散っていっちゃう。いつも主人公は優遇されていたんだけど、その他大勢にすぎなかった。それはそれで効果はあったんだけどね。アリーナの章にしても、いつもは行け行けって言われるんだけど、逆に出て行くなと言われる。それなりに出だしのシーンには気を使っているんだよ。



——そうすると、『Ｖ』は５章の出だしから始まるような感じだと思えばいいんですか？

堀井　５章は５章のスタートだし、『Ｖ』は『Ｖ』のスタートだからね。違うんじゃない。

新システムはあるのか？

——『Ｖ』ならではの新システムってのは、やはりいろいろ用意されているんでしょう？

中村　いやー、まだ言えないことが多すぎて。とにかく、今はまだ何も言えないんです。

——たとえば、主人公といっしょに町の人も成長するってのは？　あるいは、町の人が僕らと同じような日常生活を、リアルな生活を営むとか？

中村　難しいでしょうね、それは。マップを描いて、人を置いていきますよね。で、昼間は人々が仕事をしたりいろいろあるんだけど、それをしようとすると、夜になったら町の人全員の帰る場所やベッドを用意しなければいけないわけです。しかも、昼間はそのベッドがむだになる。

堀井　そうそう。それに、そういうことにこだわっていると、自由に作れなくなっちゃうんだよね。生活っぽい感じはだすけれど、完全に生活するってのはツライ。夜寝るだけのために、町のマップがやたら広かったりしたら、歩くだけでうっとうしいじゃない？

——そうすると、やはり今回一番注目してほしいのはグラフィック関係ですか？

堀井　いや、全部だよ！　システムにしても、シナリオにしても、いろいろと考えてるからね。ただ、せっかくスーパーファミコンになるわけだから、今まで以上に見せかたに気を使ってるのも事実かな。

中村　今までに例のないような演出や効果で、みんなをアッと言わせたいですね。



⬆ふたりの胸中にあるものは……『Ｖ』か『Ⅵ』か⁉　いや、もっと遠くを見ているのかも。

演出や効果は細部にまでこだわりたいですね(中村)

緊急速報



METAL MAX

かねてから話題になっていた『メタルマックス』。今までにないシステムを取り入れた、新しいタイプのRPGというふれこみだ。その『メタルマックス』の新システムの内容やストーリーなどが判明したので、今回は緊急速報でお届けすることにしたぞ。みんな、キッチリ読んでねっ!!

データイースト　'91年2月発売　7800円

戦車のパワーアップが楽しいのだっ!!

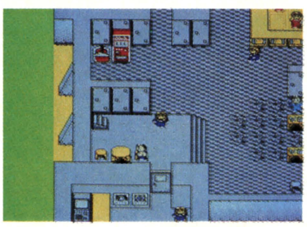
おれはモンスターハンターになるぜっ!!



⬅モンスターハンターになるといっただけでとうちゃんには勘当されてしまうのだ。

⬇家を追い出されても、中に入ればちゃんと泊めてくれるからご安心を。





⬅夜が明ければ、そこからゲームスタート。次はハンターオフィスへ行くのだ。

いつ、どこととも知れない世界での物語。町の外には得体の知れない怪物がうろつき、人々はそんな怪物との戦いの中で生活していた。『メタルマックス』の世界では、人間は点々と小さなコロニーを造って暮らしている。そんなコロニーのひとつで、ひとりの少年がモンスターハンターになる決心をするところから物語は始まるのだ。

モンスターハンターというのは、その昔、人々がコロニーを造り始めたころ、その人たちを助けてモンスター退治に協力したこともある、この世界の英雄だ。

モンスターハンターになるための資格は、とくにない。モンスターとの、危険な戦いを始めようとするものは、あまりいないからだ。

キミが本当の英雄となるには、数々のモンスターたちとの戦いを勝ち抜いて行かなければならない。

ハンターオフィスで賞金首を調べて……



⬆ハンターオフィスでは、賞金首のモンスターの情報が提供される。最初に狙うのは、サルモネラ一家という奴ららしい。

⬇壁に掛かったポスターを見るとサルモネラ一家以外にも賞金首がいることがわかる。



いよいよモンスター退治に乗り出すぞ!!



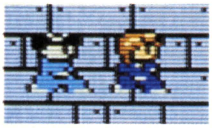
⬅モンスター退治に出発する前の準備は、念入りに。町の人に話しかければ、そのへんのことを教えてくれるのだ。



➡町を一歩出れば、そこはもうモンスターの縄張りのようなもの。武器や防具の用意はどうか、回復カプセルは持ったかなどもう一度確かめてみよう。確認が終わったら、いよいよゴーだ。

パワーアップに命をかけろっ!!

人間のパワーアップ



まだ車両を手に入れていないときや、戦闘中に車両が破壊されてしまったときなどは、生身で戦うことになる。まず最初に手に入れたいのが、より強力な武器だ。素手や安い武器で戦っても、敵をやっつける前に自分のほうがオダブツになってしまうぞ。

車両のパワーアップ

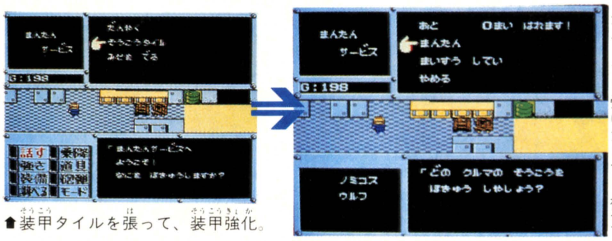


車両を手に入れてからは、もっぱら車両のパワーアップにお金を注ぎ込むことになる。車両に搭載できる装備の総量はエンジンのパワーによって決まるから、より強力な車両に仕立て上げようとすれば、エンジンの交換は絶対条件だ。

エンジンを交換できない場合は、どれかを削って別の物を増やすという作業が必要になるのだ。

装甲強化

装甲の強さは、戦車のヒットポイントとなる大切な要素なのだ。

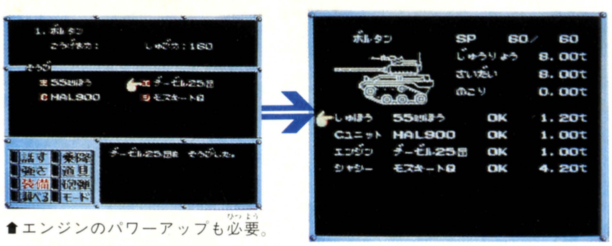


⬆装甲タイルを張って、装甲強化。

⬅装甲タイルはかなり安い。ダメージを受けたらすぐ補充。

エンジンの交換

より大きなエンジンは、より強い武器とヒットポイントにつながるぞ。



⬆エンジンのパワーアップも必要。

⬅積載重量が増えるので、重い武器を持てるようになる。

道具をそろえる



⬅とりあえず、回復カプセルを2～3個持とう。

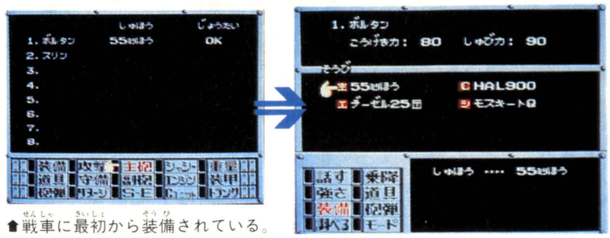
武器を買う



⬅ボウガンくらいの武器を持てば、まずは安心だ。

主砲搭載

主砲が強力ならば、多少弱い戦車でも、なんとかなるものなのだ。

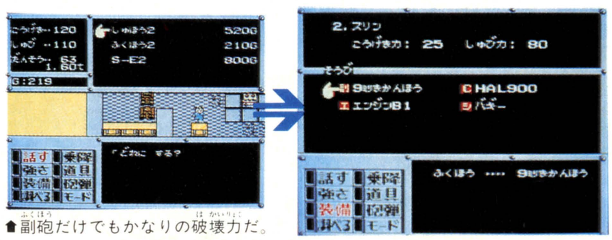


⬆戦車に最初から装備されている。

⬅主砲は、撃つたびに弾が減っていくぞ。補給も忘れずに。

副砲搭載

弱い敵に主砲を使うのはもったいない。副砲もきちんと装備しておこう。

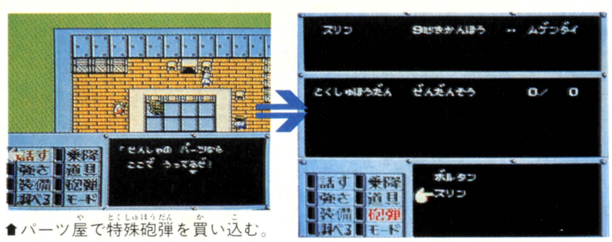


⬆副砲だけでもかなりの破壊力だ。

⬅副砲は弾の数に制限がない。撃てるだけ撃ちまくろう。

特殊武器の搭載

特殊武器というからには、普通の攻撃とは違った威力を発揮するのだ。



⬆パーツ屋で特殊砲弾を買い込む。

⬅どんな威力を発揮してくれるかは、使ってみてのお楽しみだ。

こんな種類の車両があるぞ

車両には、いくつかの種類がある。一見ひ弱そうな救急車なども、改造を施せば強力な主砲を搭載することも可能だ。ただし、エンジンをパワーアップしやすい戦車が、最終的には有利といえるだろう。

戦　車



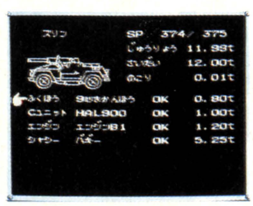
⬆いちばん最初に、洞窟の中で見つけられるのがこの戦車だ。

装甲車



⬆戦車よりもすぐれた運動性能と、強力な装甲を持っている。

バギー



⬆運動性能はかなり高いが、装甲にやや難あり。

車両と主砲の関係

戦車の砲塔からニョッキリと伸びているのが主砲だ。普通は戦車以外の車両に主砲を積むことはできない。ただし、これには抜け道があって、車両の屋根に穴を開けるという改造を施せばバギーや救急車にも主砲を積むことができる。

まずは、キミの手足となる戦車を手に入れようぜっ!!

町の人々に情報を聞いてまわるのは、基本中の基本。全部の情報を聞き終わるにはちょっと時間がかかるかもしれないが、まあ最初だけなので我慢しよう。

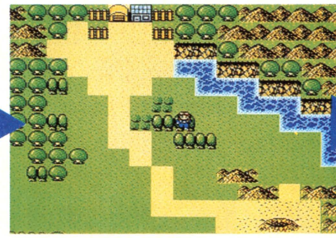
戦車があるという洞窟には、わりと簡単にたどり着くことができる。ただし、洞窟の内部は広いので、多少のレベルアップときちんとした装備を得てから出発しよう。

町で聞き込み!!



⬆情報の宝庫といえば、バーってのがなんとなく常識のようだな。

あそこが洞窟だ



⬆町を出て少し南に下だっていくと、ポッカリ空いた穴が見えてくるぞ。

戦車があったぞ



⬆戦車を手に入れる直前にも、またひともんちゃくあるのだ。

次は、サルモネラ一家をやっつけに行くぞっ!!

戦車を手に入れてからは、行動範囲がグッと広がる。このへんからは、半完成型シナリオということで、わりと自由に行動できるようになるのだ。

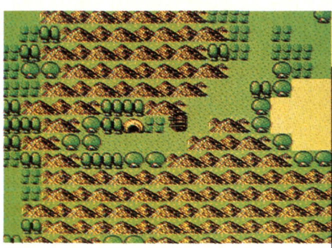
とりあえず、最初の町で手配中となっていたサルモネラ一家を退治しに行くのが順当な展開だろう。情報を聞いたら、さっそくその洞窟を探しに出かけてみよう。

またまた聞き込みっ!



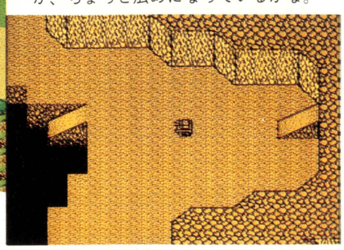
⬆外の世界を歩いてから聞き込みをすると、情報の意味がよくわかったりするのだ。

どーも、あの洞窟があやしそうだぞ

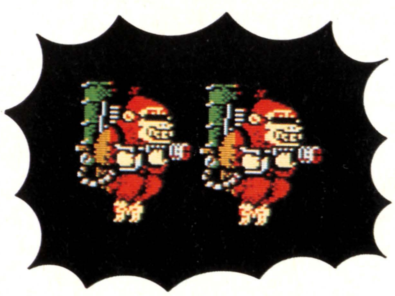


⬆サルモネラ一家の洞窟となると、やっぱりそれなりの心の準備も必要だぞ。

⬇中は、戦車の洞窟と同じような感じだが、ちょっと広めになっているかな。



こいつらがサルモネラ一家



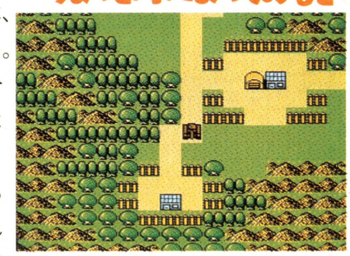
➡あたりまえといえばあたりまえだが、ハンターオフィスの手配ポスターで見たのと同じ姿のサルモネラ一家。手に持った武器からほとばしる炎は、熱いことこのうえなしってカンジ。

最初の仲間にめぐり会えるのだっ!!

仲間を見つけ出すのも、楽しみのひとつだ。パーティーとしては、最大で3人まで一緒に行動できる。敵が1匹だけで出てくることは少ないので、仲間がいるってことは心強い限りだ。

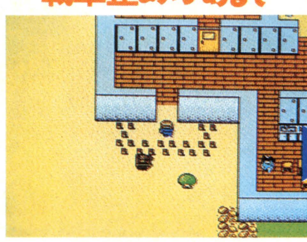
最初のひとりは、ある町に入ると、ちゃっかり仲間になってくれるので、探す手間もはぶけるのだ。

ちょっと町によってみると



⬆「あっ、町があった」と気軽に入ってみる。戦車では、町の中まで入るのはムリ。

戦車止めがあるぞ



⬆町の入り口には、戦車止めがあるので、ここで戦車を降りなくてはならないのだ。

なんだこいつはぁーっ



⬆町の中に入ったとたん、町の人が走ってきて、戦車に乗り込んでしまう。

よしよしっ 仲間にしてやろう



⬅あわてて追いかけてみると……。

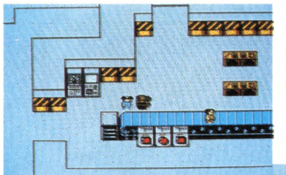


⬅戦車が好きなヤツらしい。仲間になってくれるなら大歓迎さ。

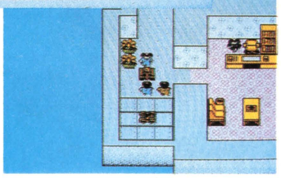
バギーを手に入れるぞ

仲間が増えたら、その仲間用の車両も探し出さなければならないぞ。しばらくフィールドを探検していると、ちらほらと人のいそうなところが出てくるので、そんなところは見逃さずにチェックだ。

バギーは、フィールドの東のはずれ、工場の中にある。これを手に入れるためには、ちょっとしたイベントをクリアーしないとダメ。



⬅工場の中には、ベルトコンベヤー。

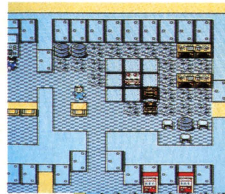


➡バギーは見えてるのに邪魔される。

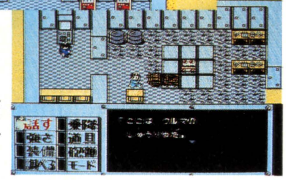
救急車もいただきっ

救急車は、フィールドの南にあるトレーダーの村の中だ。

車両の数が、運転する人の数よりも多くなってしまった場合は、空いている車両を牽引して持っていくこともできる。現在使用中の車両が、戦闘で破壊されてしまったら、牽引しているほうの車両に乗り換えればいいのだ。壊れた車両は見捨てずに、あとでなおそう。



⬅救急車が大切に保管されているぞ。

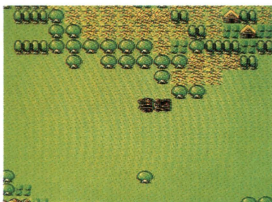


➡ここは修理屋なのだそうだ。

今度の目標は、別のエリアだぜっ

以上のようなことをクリアーしたら、このエリアで行なうことはだいたい終わり。いよいよ外のエリアに向かうときだ。

仲間を探しているうちに気づくと思うが、このエリアを抜け出す道は1本しかない。そして、ここを通ろうとしたとき……。じつは、ある程度のレベルがないと倒せないような敵が待ち構えているのだ。

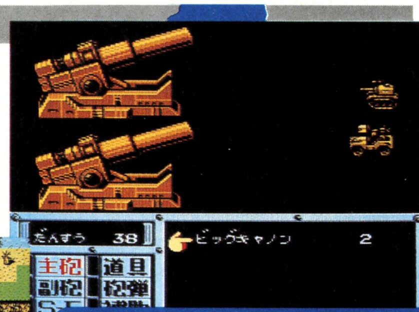


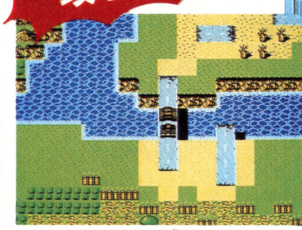
⬅他にもできることはたくさんある。



➡シナリオに縛られないから、先に進んでみたくなるも人情。

いきなり攻撃が!!



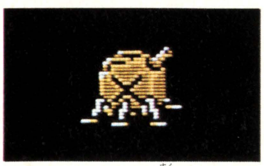


⬆このへんにたどり着くと、どこからともなく突然砲弾の嵐が……。

こいつを倒さないと先に進めないのだ!!

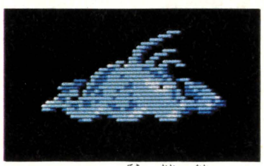
こんな敵どもがキミの行く手を阻む

うろつきポリタン



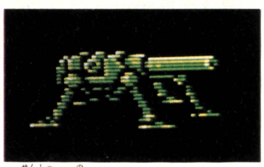
⬆ヒットポイントは少ないものの、火炎攻撃が強力なのだ。

殺人アメーバ



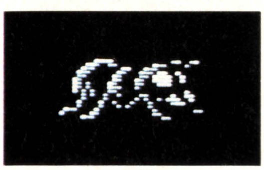
⬆メカメカしい敵が多い中で、わりとノーマルな雰囲気のヤツだ。

キャノンホッパー



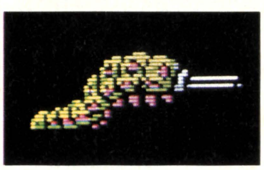
⬆戦車に乗ってしまえばなんということはないが、生身ではツライ。

巨大アリ



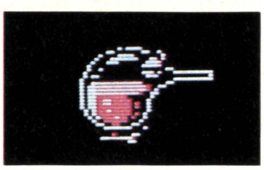
⬆いわゆるザコ。倒しても、得られる経験値お金ともに少ない。

イモバルカン



⬆1回の攻撃で3回弾を発射してくる。なかなか侮り難し。

スポイトキウイ



⬆体内に回復液を持っているので、1撃でやっつけるようにしたい。

その後の展開など…

これまで何度となくいわれてきたように、『メタルマックス』は半完成型シナリオを採用している。そのため、こう行かなければならないという道筋はまったくないと言っていい。その気なら、車両を手に入れずにエンディングまでたどり着くことも可能だろう。エンディングといえば、いわゆる大ボスを倒さない場合のエンディングも用意されているのだ。



⬅沼に囲まれた地形では、戦車を降りなければ移動できない。こんな時のためにも装備は、できるだけよいものを。

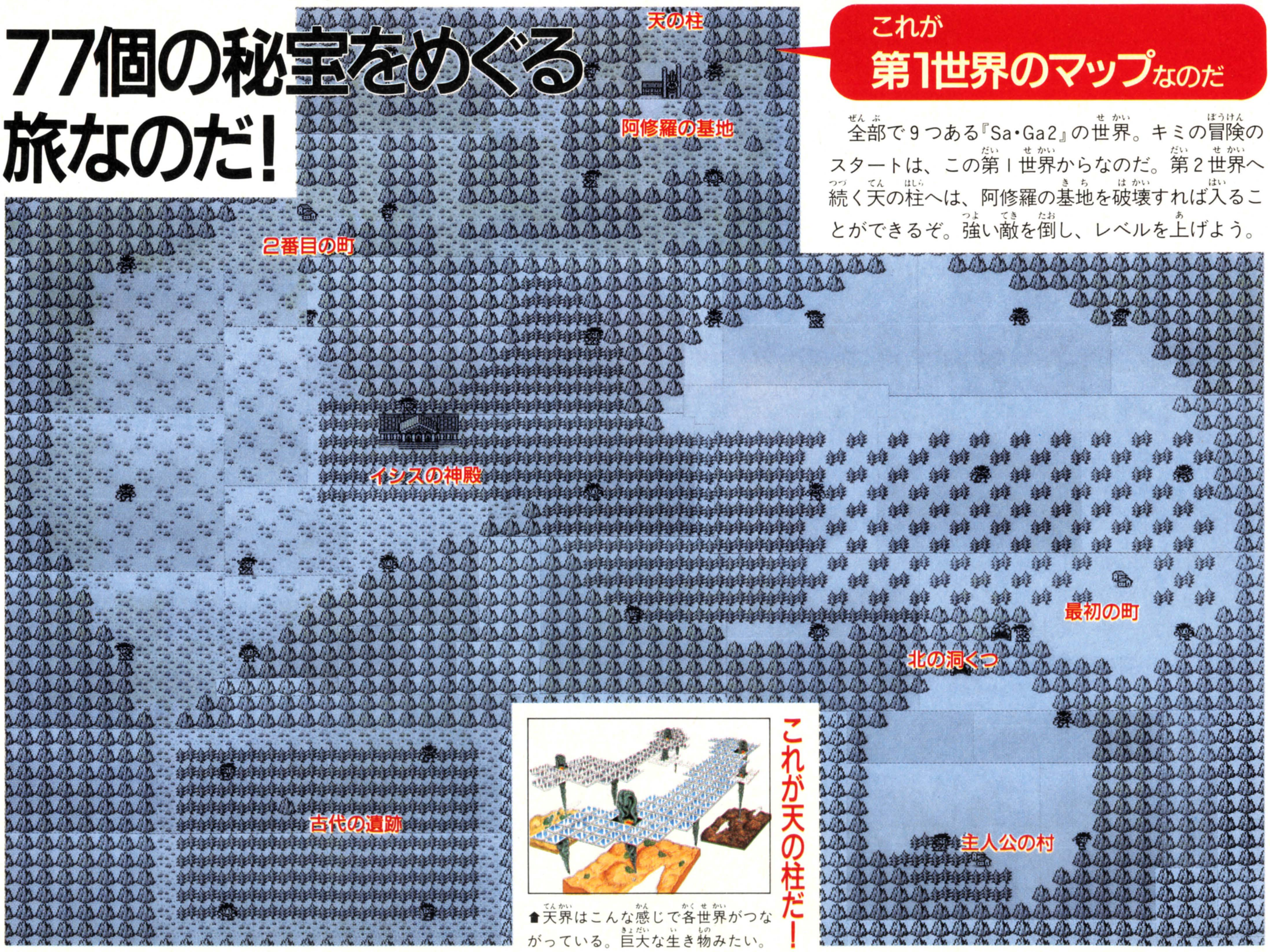


サ・ガ Sa・Ga 2 秘宝伝説

みんなが待っていたこのゲーム、とうとう発売1週間前となりました。これ読んで予習をしておきましょ。

スクウェア　12月14日発売　4800円込

77個の秘宝をめぐる旅なのだ!



これが第1世界のマップなのだ

全部で9つある『Sa・Ga2』の世界。キミの冒険のスタートは、この第1世界からなのだ。第2世界へ続く天の柱へは、阿修羅の基地を破壊すれば入ることができるぞ。強い敵を倒し、レベルを上げよう。

⬆天界はこんな感じで各世界がつながっている。巨大な生き物みたい。

これが天の柱だ!



最初に仲間になるのは学校の先生

主人公の村

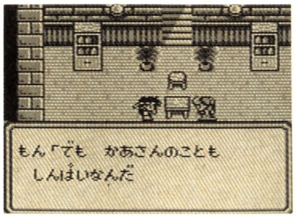
この村で重要なのは、学校でパーティーを組むことと、先生を仲間に入れること。外に出ようとすると先生が仲間に加わるぞ。北の洞くつを抜けると、この村には戻れないから注意。



小さい村だぞ



⬅北の洞くつを抜けないかぎり、人と話ができるのはこの村だけ。くすん。



⬆家ではキミの帰りを待っているお母さんが、体力を全回復してくれるぞ。

先生が仲間に!



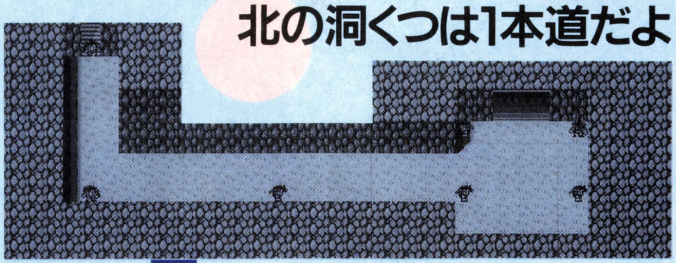
⬆先生は体力を回復させる力も持っている。とっても役立ってくれるのだ。

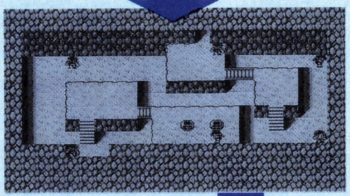




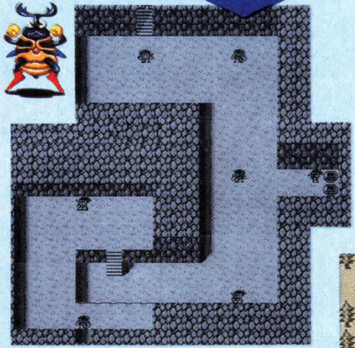
⬆ずっといっしょにがんばる仲間。あとで後悔のないように真剣に選ぼう。

北の洞くつは1本道だよ





Bボタンで先生にヒントを聞きつつ、先へ進もう。出口には中ボスが待ちかまえているぞ。出口から外へ出ると、もうあとには戻れない。宝箱は忘れずに取るのだ。

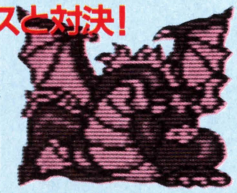




⬆このセリフのあとにすぐさま戦闘シーンへ。もー、せっかちなんだからあ。



中ボスと対決!

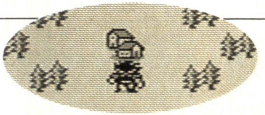


➡先生さえいれば楽勝ってとこかな。けっこう弱いヤツだ。

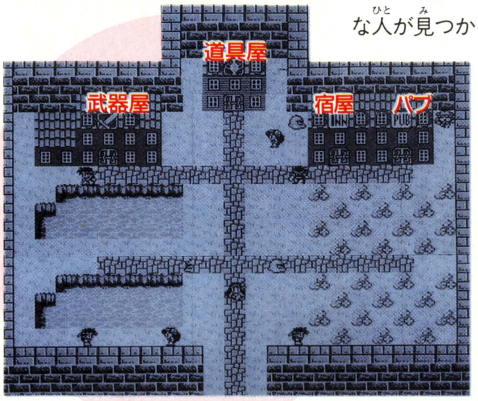
⬆村へ戻ろうとしても、先生がとおせんぼして通してくれないぞ。スパルタ先生だな。

最初の町

ここで初めて買い物ができるのだ。値段の許すかぎり、武器やアイテムを買っておこう。父とそっくりな人が見つかるけど、あまり気にしないで大丈夫だ。



⬅最初の町の周辺だ。新しい土地は、チラッとでも町が見えると安心しちゃうんだよね。



➡ここから西の方角に神殿がある。デカイからすぐわかるよ。なかはちょっとせまいけど。





⬅お父さんかと思ったら、なんだ、知らないジジイか。驚かすなよー!!

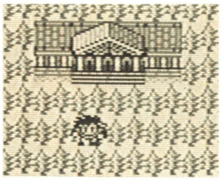
武器屋	
アイテム	ケロ
バトルハンマー50	50
ゆみ50	50
パンチ90	50
レイピア50	400
ロングソード50	400
ムチ40	400
サイコダガー50	1400
キック80	1400

防具屋	
アイテム	ケロ
ブロンズのこて	25
ブロンズかぶと	50
ブロンズのたて50	50
ミスリルのこて	3400
じゅうじか4	300
めぐすり4	200
きんのはり4	1000
ポーション4	50

えっ、女の子が神官なの!?

イシスの神殿

2番目の町の情報どおり、ここにはカイという名前のカワイイ神官がいるのだ。カイは体力を回復する力がある上、次の目的地、古代の遺跡の入り口がある場所まで教えてくれるぞ。



⬆外から見れば大きいけど、中はそんなでもない。でも重要な場所なのだ。

⬇第2世界は砂漠の世界で、第3世界は巨人の世界なのか。ふーん。



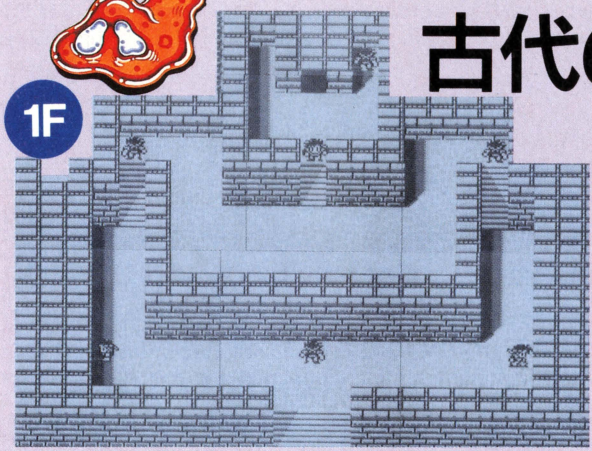
⬇カイは体力を全回復してくれるとともに、こんなヒントまでくれちゃうのだ。なかなか友好的な女の子だぞ。

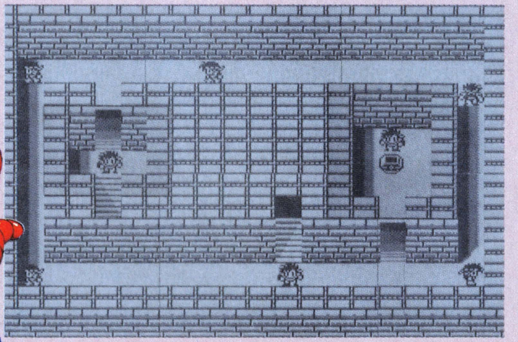


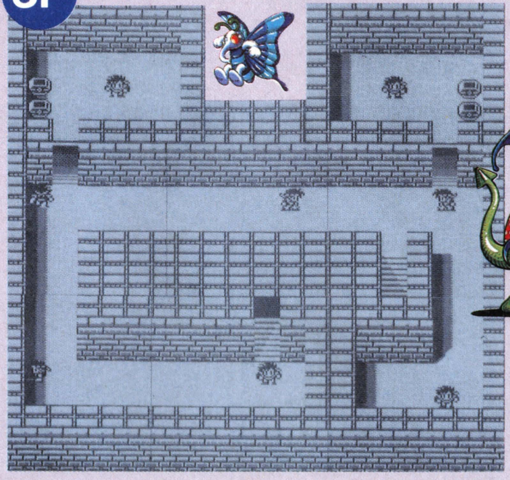


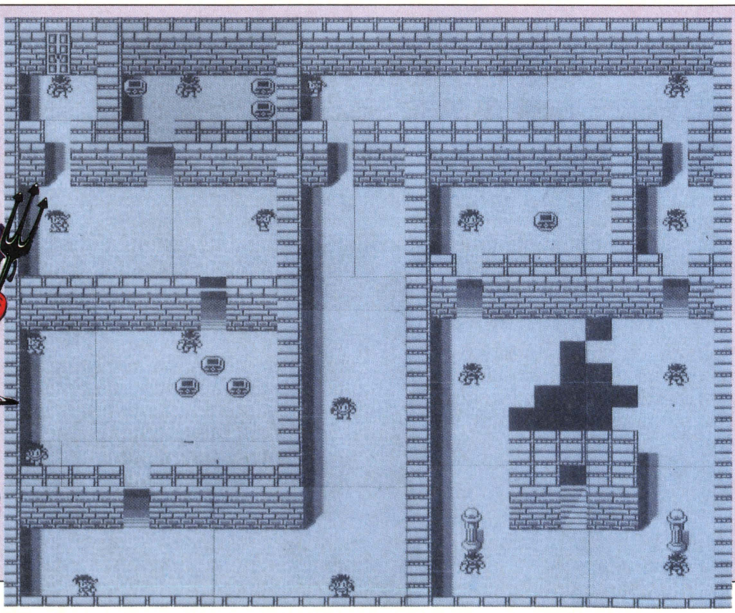
古代の遺跡には秘宝が……

古代の遺跡には秘宝が入った宝箱があるのだ。秘宝を取ったあとに、遺跡から外へ出ると、ガーディアンというやつらが倒れている。こいつらの話を聞いたあともう一度カイに会いに行けば、カイが仲間に加わるのだ。





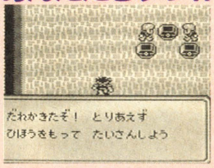




ガーディアンって何者なのよー!

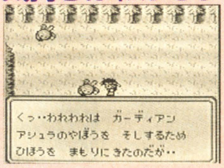
秘宝を守るためにここまでやってきたガーディアン。ガーディアンのことをカイに話すと、もうガマンできないとばかりにカイが協力してくれるのだ。

あんたたちダレ!?



⬆一瞬、敵かなーと思うんだけど、意外といいやつらだ。人は見かけによらんね。

気持ちはわかるよ

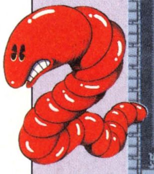


⬆うんうん、あんたたちの気持ちはよくわかる。この先はおいらにまかせてちょ。

カイがパーティーに!



⬆阿修羅の基地に向かうためには、絶対にカイの力が必要なのだ。仲間にしよう。

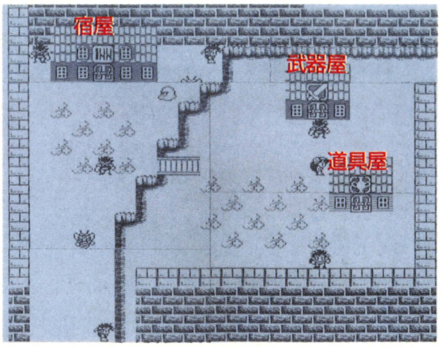




カイが仲間なら百人力だね

2番目の町

この町の武器屋は、魔法の本が豊富に揃っている。また、阿修羅の基地の情報も聞くことができるのだ。情報を確認したいときはメモコマンドを使おう。





⬆阿修羅の基地のまわりは、ゴツゴツした岩で囲まれた迷路になっている。カイのメッセージがホントにありがたいのだ。



⬅べつに秘宝がなくても、カイがいなくても、基地の前までは行くことができるのだ。でも、中に侵入することはできないぞ。



➡おお！　おいらたちが知らない間に、阿修羅はどんどん強くなっていくみたいだよ。

武器屋	
アイテム	ケロ
ブリザドのしょ30	6800
ながしめ30	6800
サブマシンガン30	6800
サンダーのしょ30	6800
クラウダのしょ30	6800
ロケットパンチ30	6800
スリプルのしょ30	6800
ねんぶつのほん30	6800

道具屋	
アイテム	ケロ
じゅうじか4	300
ハイポーション4	300
めぐすり4	200
きんのはり4	1000
ポーション4	50
いやしのつえ15	17000
ケアルのしょ30	6800
エリクサー1	5000

阿修羅の基地は5階建て

秘宝の数が少なかったり、カイを連れていなかったらこの基地に入ることはできないのだ。なかにウヨウヨいるやつらはみんな敵。話すだけムダだぞ。避けながら5階を目指せ。

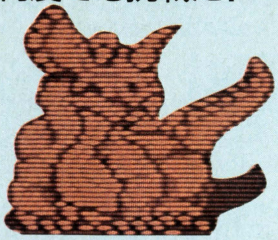
阿修羅の手下と対決だ

基地の5階には阿修羅の手下がいるのだ。倒さなければ天の柱へは行けないぞ。第2世界へ行く前には、カイとの悲しい別れがあるのだ。



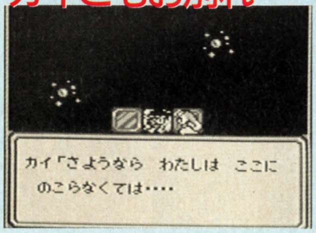
⬅回復させる力を持つカイを上手に使えば、きっと倒れてくれるに違いないのだ。

負けたら何度でも挑戦だ！

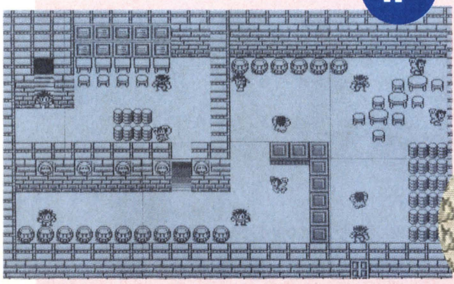


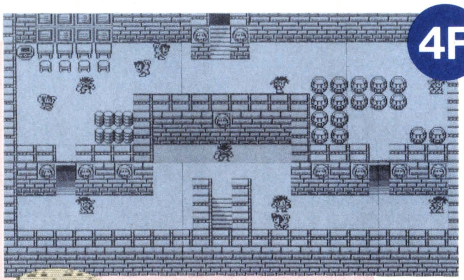
➡こいつを倒すと基地が大きく揺れて危険な状態になる。宝をササッと取って脱出するのだ！

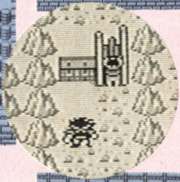
カイともお別れ



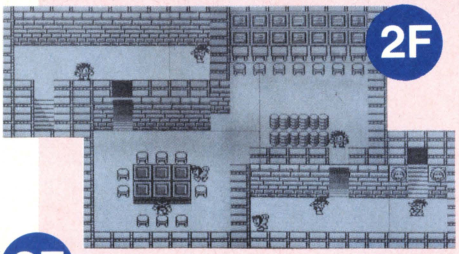
⬅天の柱に入り、第2世界に行こうとすると、カイが突然別れを言い出すのだ。くすん。

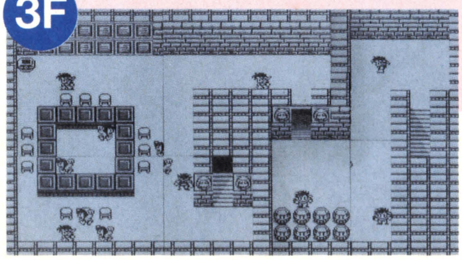












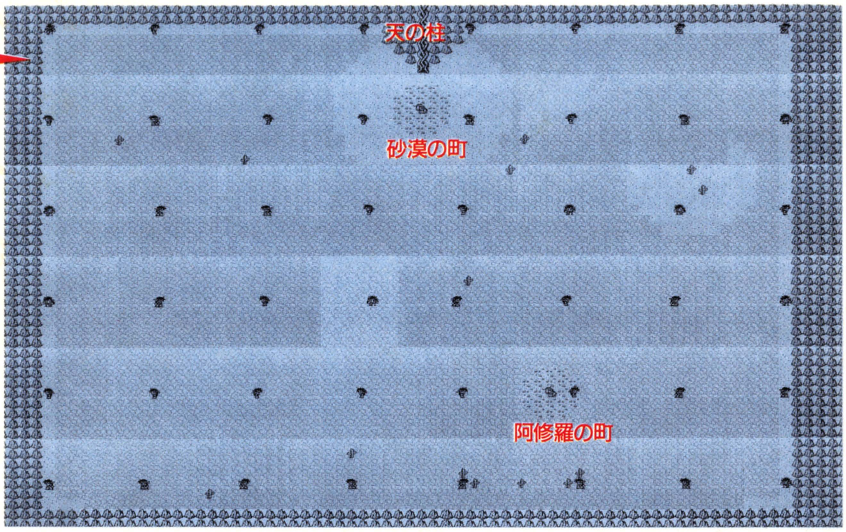
Bボタンでヒントね



⬅NPCが仲間の場合、気がつくごとにBボタンでメッセージを聞くように心がけよう。

第2世界では阿修羅が登場するぞ!!

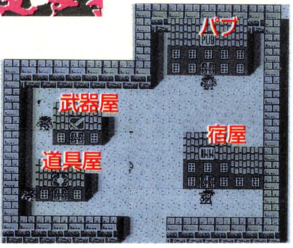
これが 第2世界のマップなのだ



カイと別れてたどり着いたところは、どどーんと広い砂漠地帯だ。この世界に町はふたつあり、そのほかには天の柱と阿修羅の塔があるだけ。そこがミソなんだな。

砂漠の町

パブでは、阿修羅の塔の情報が聞けるぞ。いろんなウワサがあるけど、本当のことを教えてくれるのは……ま、お酒でも一杯飲んでよ。





⬆巨人？ ひょっとしたらスゲー大きいのかなあ。ウヒウヒ。



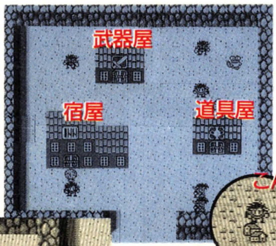
⬆どうやらこの人の言うことが本当の情報らしいのだ。

武器屋	
アイテム	ケロ
レイピア50	400
ロングソード50	400
ムチ40	400
サイコダガー50	1400
キック80	1400
スタンガン40	1400
デリンジャー50	1400
バトルアクス50	1400

道具屋	
アイテム	ケロ
ブロンズアーマー	75
ゴールドのこて	700
ゴールドのたて	1400
ゴールドのかぶと	1400
じゅうじか 4	300
めぐすり 4	200
きんのはり 4	1000
ポーション 4	50

阿修羅の町

ここの情報では、阿修羅の塔にガーディアンのスパイが忍び込み、敵につかまったらしい。ガーディアンの味方なら、おいらたちの味方も同然だ。見つけ出して仲間にしよう。



⬅阿修羅と戦う前に、ここで装備を整えるよろし。宿屋も泊まるよろし。



こんなところに町が……

⬅おや、砂だらけかと思ってたのに、町がありましたよ。



⬅帽子をかぶったキザなおっさんが？ なんか見たことがあるような……。

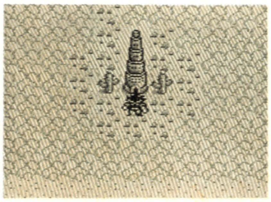
武器屋	
アイテム	ケロ
ロングソード50	400
サイコダガー50	1400
キック80	1400
スタンガン40	1400
デリンジャー50	1400
バトルアクス50	1400
サーベル50	3200
せいりゅうとう50	3200

道具屋	
アイテム	ケロ
ブロンズアーマー	75
ゴールドのこて	700
ゴールドのたて	1400
ゴールドのかぶと	1400
じゅうじか 4	300
めぐすり 4	200
きんのはり 4	1000
ポーション 4	50

阿修羅の塔へ急げ!

10階建ての阿修羅の塔。中はほとんど一本道なので、そんなに迷うことなく進めるぞ。ここで起こることは第2世界での最大のイベント。そう、とうとうウワサの阿修羅が登場するのだ。

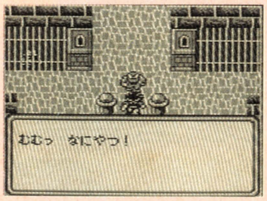
塔を見つけたぞ！



⬅ふたつのサボテンにはさまれた阿修羅の塔。なんか貫禄あるぞ。さすが阿修羅がいるだけあるよ。

5階には 仲間がいるぞ

⬇だれかなーと思って話しかけたら、いきなり戦闘シーンに突入だ。



5階の牢屋にいる覆面男。どうやらこいつがガーディアンのスパイらしい。ちょっと怪しいヤツだけど、まあ助けてやろうかな。

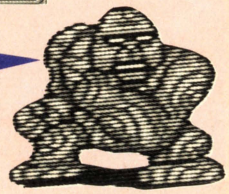


⬆あんた第1世界で会いましたね。



⬆Bボタンでヒント。これ常識ね。

こいつは番人だ！



➡何度も挑戦すれば、きっと倒すことができるはず。魔法をバンバン使おう。

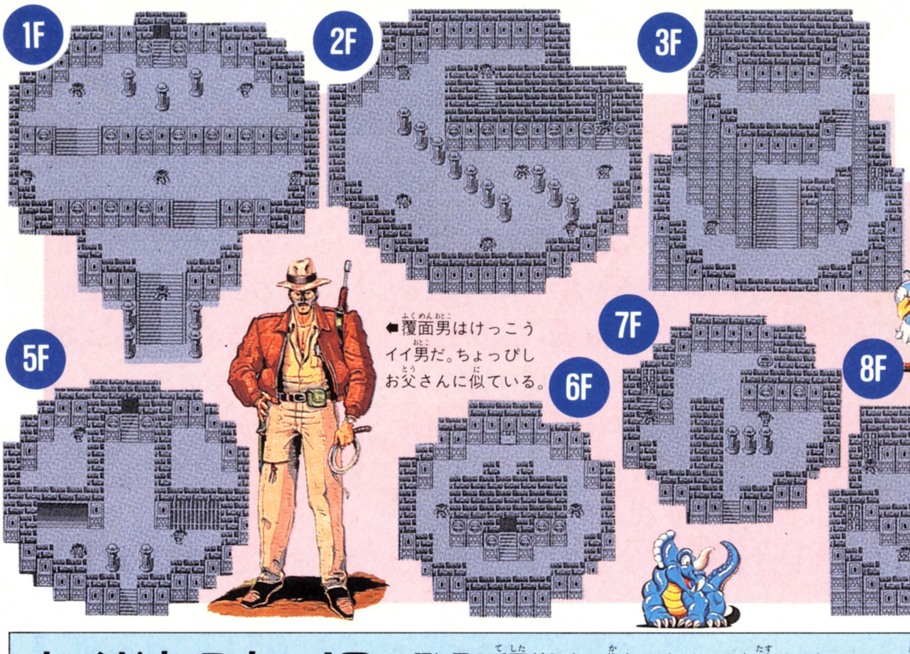


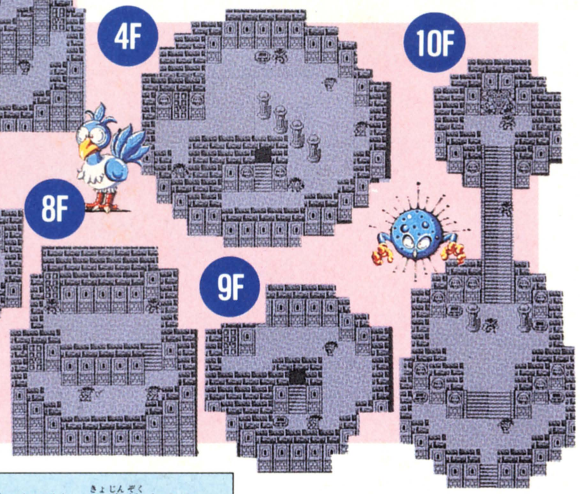
⬅塔の6階には覆面男の武器と装備が落ちている。覆面男はこれを身につけることで、正式にキミの仲間になる。

とうとう阿修羅との戦いのときだっ！



塔の5階には牢屋があり、番人がキミの行く手を塞いでいる。番人を倒し、牢屋の中の覆面男を助け出してあげよう。覆面男の武器を拾ったら、宝箱を開けつつ10階の阿修羅のところまでダッシュでゴー。





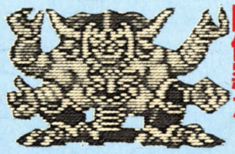
⬅覆面男はけっこうイイ男だ。ちょっぴしお父さんに似ている。

カイがあぶない!?

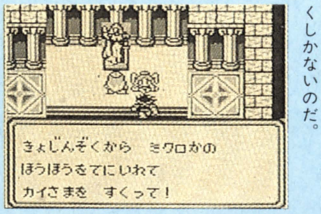
阿修羅の手下がミクロ化してカイの体内に入り込んだらしい。カイを助けるためには、巨人族からミクロ化の方法を聞かなくては……。



➡なんにも罪のないカイに、どーしてそんなイジワルするのさ。プイッ。



⬆阿修羅を倒すと、秘宝がザックザクもらえちゃうぞ。



⬅ピクリとも動かないカイ。救うためには第3世界に行くしかないのだ。

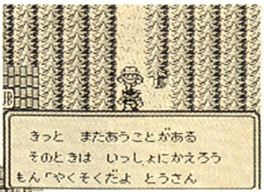


⬆阿修羅の正体だ。魔法はいっさい効かないから、肉弾戦でがんばるのだ!!

巨人の町 お父さんと再会

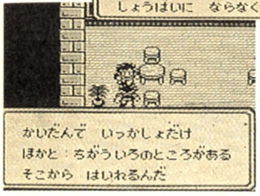
覆面男と別れて第3世界に来たキミ。まず最初に訪ねるのは巨人の町なのだ。なんと、ここにはお父さんがいるぞ。道具屋とパブでは、カイを助けるためのヒントが聞ける。

⬇父はキミに秘宝をあずけて、また旅立ってしまうのだ。悲しいなあ。



➡じゃあそのジョニーってやつが、巨人のことに詳しいのね。



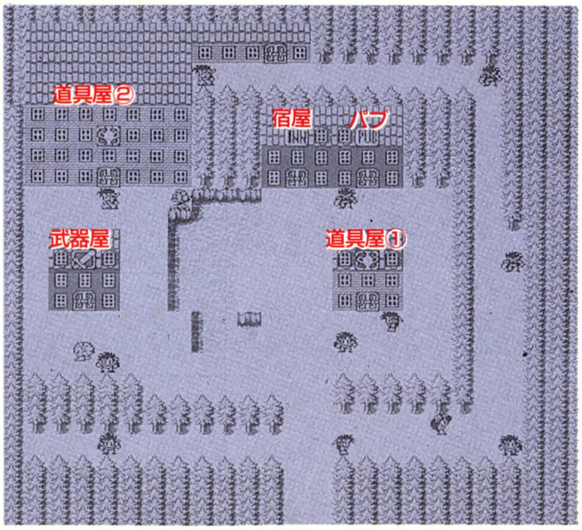


⬅ジョニーから巨人の遺跡に入るための情報を得たぞ!!

武器屋	
アイテム	ケロ
サーベル50	3200
せいりゅうとう50	3200
かたな50	6800
ミスリルのゆみ50	6800
ブリザドのしょ30	6800
ながしめ30	6800
サブマシンガン30	6800
サンダーのしょ30	6800

道具屋①	
アイテム	ケロ
ゴールドアーマー	2100
ミスリルのこて	3400
ケアルのしょ30	6800
じゅうじか4	300
ハイポーション4	300
めぐすり4	200
きんのはり4	1000
ポーション4	50

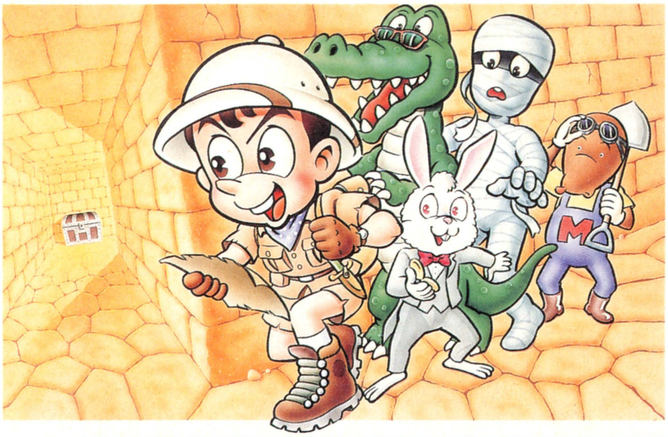
道具屋②	
アイテム	ケロ
きょじんアーマー	26000
きょじんのかぶと	17000
きょじんのこて	8500
てつげた	2800



カイを助けるためにがんばるのだ 次に目指すのは巨人の遺跡だぞ!!

最新ゲーム大紹介

不覚にも１年を振り返ってしまう年末。やり残したことがあるのだ。むぅ。



迷宮の達人 大迷路

子供なら誰もが夢見る、宝探しと一攫千金の楽しい日々。それは大人でも同じこと。ただ大人がやってることといえば、土地を転がしたり株を買い占めたり……あーやだやだ。『大迷路』は殺生をせず、純粋に宝探しを楽しむステキなゲームなのだ。

エポック社　発売中　5800円　カートリッジ

3Dダンジョン型のパズルゲームなのだ

『大迷路』は、３Ｄダンジョン型のパズルゲーム。プレーヤー扮するトレジャーハンターの目的は、迷路の中に隠された秘宝を集めること。パズルゲームなので敵モンスターは登場しない。そのかわり、カエルやモグラと３種類のサブゲームをプレーすることができるのだ。サブゲームに勝つと、いろいろなアイテムが手に入る。どのアイテムも、プレーヤーの宝探しに役に立つものばかりだぞ。

画面の見方



- **コンパス**　コンパスを入手後、プレーヤーの向いている方角を示す
- **秘宝の絵**　クポエのカギを手に入れると、秘宝の絵ができてくるぞ
- **POW残量**　歩いているうちに消えていく。拾ったりして補給しよう
- **アイテム**　いま持っている各アイテムの数が表示されるのだ

冒険の舞台はこんなカンジ



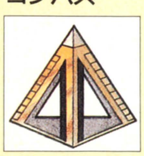
『大迷路』には７つの迷路世界が用意されている。１フロアしかない迷路から５フロアもある迷路まで、多種多彩な迷路が冒険者の挑戦を待っているぞ。

- ROUND1：富士の樹海　(1F)
- ROUND2：地底　(2F)
- ROUND3：地下下水道　(3F)
- ROUND4：ピラミッド　(1F)
- ROUND5：沈没船　(2F)
- ROUND6：ICワールド　(3F)
- ROUND7：浮遊球体　(5F)

8つのアイテムの効果を覚えよう

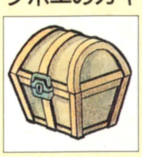
アイテムをうまく使って、迷路の中から秘宝を捜し出すのだ。

コンパス



プレーヤーの向いている方向が表示される。

クポエのカギ



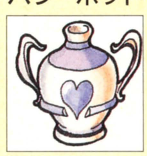
緑色の宝箱に入っている。最重要アイテム。

パワー



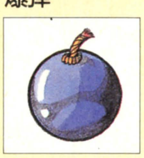
パワーがなくなるとゲームオーバーになる。

パワーポッド



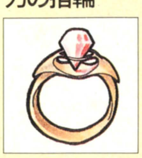
パワーの最大値とパワーの数が５つ増えるぞ。

爆弾



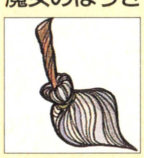
爆弾マークのある壁を爆破できるのだ。

力の指輪



今いる場所に、目印を付けることができる。

魔女のほうき



力の指輪で目印を付けた所までワープできる

魔法のめがね



ショートレンジマップの表示範囲が広がるぞ。

難易度設定は4段階



⬅難しくなればなるほど、マップも広くなるのだ。初めはやさしいレベルでプレーしよう。

パスワードで冒険再開



➡パスワードといっても、念仏みたいに長くはない。これなら写し間違えることもないね。

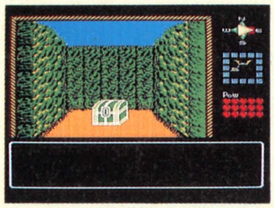
7つの秘宝を求めて、7つの迷宮を探索するのだっ!

『大迷路』はパズルゲーム。でも主人公にはRPGのヒットポイントのようなパワーの数があり、ハートマークで表示される。パワーは10歩あるくごとに1個ずつ減り、なくなるとゲームオーバーだ。

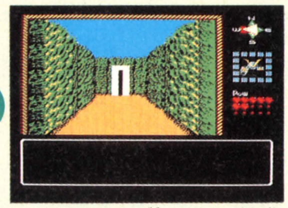
また、ゲームの難易度は4つのレベルの中から選択可能。レベルが高いと探検する迷路も広くなり、ウロウロしているうちに行き倒れになったりするのだ。モンスターが出ないからといって油断して動きまわってると、すぐゲームオーバーになってしまうぞ。

クポエのカギを集めて脱出せよ

『大迷路』のプレー目的は、秘宝を手に入れ迷路から脱出すること。秘宝は、クポエのカギをすべて集めると完成するぞ。1ラウンドにつき、9ヵ所に隠されているクポエのカギを集めよう。あとは出口へたどり着くことができれば、ラウンドクリアーだ。



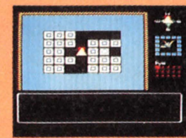
⬆このまま一歩前進すれば、クポエのカギを手に入れることができるぞ。



⬆クポエのカギが揃ってないと、迷路から脱出はできないのだ。

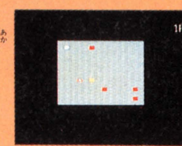
マップは2種類

ショートレンジマップ



⬅セレクトボタンで見ることができる。パワーをふたつ消費するぞ。

ワイドマップ

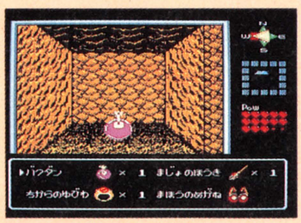


➡赤がクポエのカギ、青が印を付けた場所、緑が出口を表わしている。

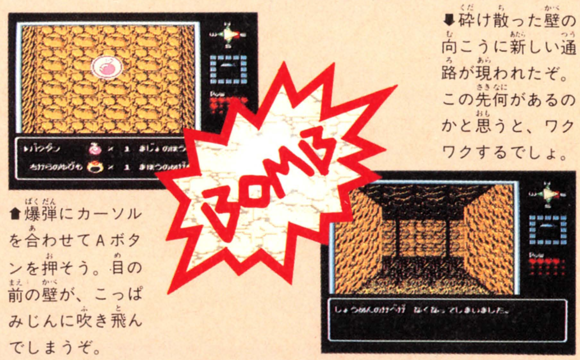
迷路の中には、仕掛けやゲームがイッパイなのだ!!

爆弾マークの壁を発見

迷路の中を歩いていると、爆弾マークの付いた壁に出くわすことがある。それが、爆破できる壁だ。爆弾を手に入れたら、壁の前に戻ってきて爆破しよう。すると、ふっ飛んだ壁の向こうに新しい通路が現われ、今まで行けなかった所へ行けるようになるのだ。ラウンドが進むにつれ、またレベルが上がるにつれ、爆破できる壁の数はどんどん増えていくぞ。



⬆爆弾は迷路の中で拾うか、サブゲームで勝つかして手に入れよう。

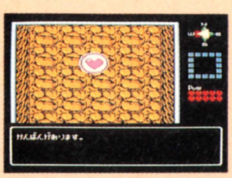


⬆爆弾にカーソルを合わせてAボタンを押そう。目の前の壁が、こっぱみじんに吹き飛んでしまうぞ。

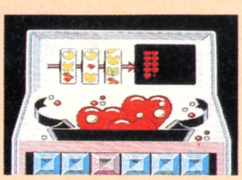
⬇砕け散った壁の向こうに新しい通路が現われたぞ。この先何があるのかと思うと、ワクワクするでしょ。

スロットマシン

ハートマークの看板のある部屋に入ると、スロットマシンで遊ぶことができるのだ。絵柄が3つ揃うと5つ、ハートが出ると出た数だけパワーがもらえるぞ。



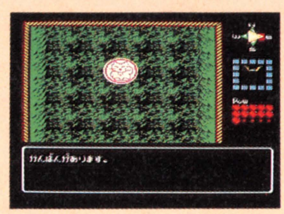
⬅パワーが少なくなってきたら、スロットマシンで補給するのが一番手っ取り早いのだ。場所をよく覚えておこう。



➡Aボタンを押すとドラムが回転をはじめる。もう一度Aボタンを押すと、左から順に回転がストップしていくのだ。

サブゲーム

招き猫の看板の部屋は、サブゲームの部屋だ。サブゲームには3つの種類があり、勝つと欲しいアイテムが手に入るぞ。負けるとパワーを取られてしまうので注意しよう。



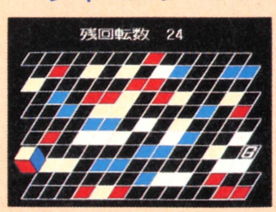
⬅サブゲームの部屋の看板は招き猫。置いてあるアイテムの種類は、部屋によって違うぞ。

カードゲーム



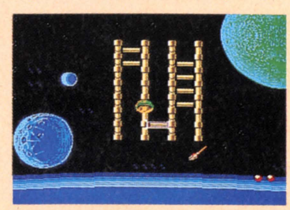
⬆相手より大きい数を出せば、まず一勝。3本先取したほうが勝ちだ。運に左右されることが多い。

サイコロゲーム

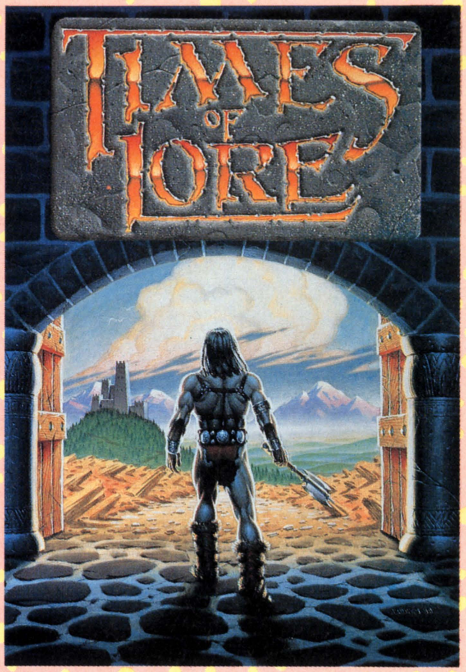


⬆✚ボタンでサイコロを回転させて、規定回転数内にG(ゴール)の位置まで転がすのだ。頭で勝負。

あみだでシューティング



⬆いらない横棒を爆破して、主人公の顔をアイテムへと導こう。正確な判断力が必要とされるぞ。



タイムズ・オブ・ロア
失われたメダリオン

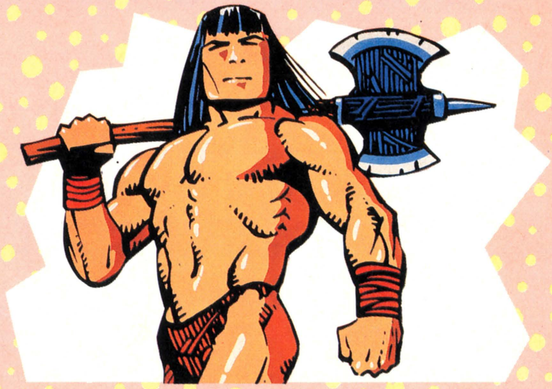
冬になるとRPGがしたくなるよね。えっ、ならない? そうかなあ。コタツに入ってミカンでも食べながらRPGってしっくりくるんだけどね。外では雪なんか降っちゃってさ。あー、幸せってカンジでぬくぬくと……。えっ、それで勉強がはかどらなくて人生狂った? うーん。人それぞれかもね。

東宝　発売中　5300円

ひさびさのマニア向けRPGの登場だー!!

このゲームは、『ウルティマ』に続くオリジン社の2本目のRPGだ。ただイベントをこなしていけばクリアーというゲームではないぞ。どこへでも自由に行くことができるのだ。カンで行く先を選んだってもちろんかまわない。プレーヤーの意志で、ゲームが進んでいくのだ。

情報も最小限しか与えられないぞ。そんなに甘くはないのだ。自分の足で情報を集めよう。行動範囲は広い。でも、大変なほどゲームはおもしろいんだよね。



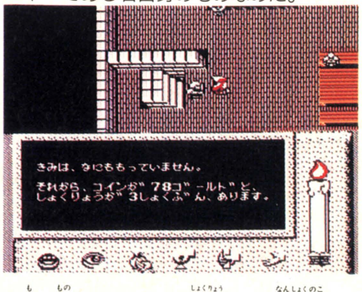
STORY



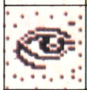
遥か昔、偉大なる王ダートンは、侵略を繰り返す諸侯を撃退し、アルバレス国を平穏に治めていた。しかし、戦いに疲れ果てた王は「20年後に戻る」と約束して故郷へ帰っていった。そして20年後、王のメダリオンは何者かに持ち去られ、アルバレスは荒廃しつくしていた。そのとき、ひとりの旅人が現われた……。

アイコンウインドー

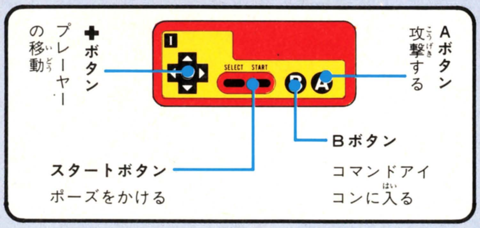
このゲームでは、“はなす”、“つかう”などのコマンドがすべてイラストで表示されているのだ。従来の文字の羅列から、より体験に現実感を沸かせるアイコンへと改めたのだ。ウインドーの目や口、手はすべてプレーヤーである君自身のものなのだ。



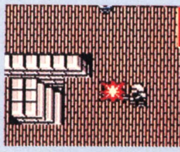
⬆持ち物をチェック! 食料があと何食残っているかはとくに重要だ。絶えず確認しよう。

	**口**　あいさつを交わすときや、人にものを尋ねるとき、宿屋を利用するときに使う。
	**目**　アイテムを見るときに使う。これでどんなアイテムか知ることができるのだ。
	**袋**　現在持っているアイテム(武器、食料、お金、巻物、薬)の数を表示する。
	**つまむ手**　人からものを受け取るとき、敵を倒して手に入るアイテムを拾うときに使う。
	**棒を握っている手**　アイテムを使うときに使う。武器などの装備もこのコマンドだ。
	**差し出す手**　人にアイテムを渡すときに使う。ただし、誰もが受け取るわけではないぞ。

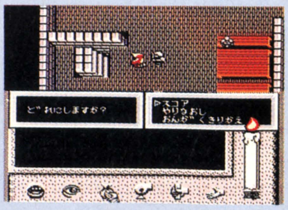
操作方法



間違えると……



⬆AとBを間違えると、老人に暴力をふるってしまったりする。



➡コマンドアイコン画面でスタートボタンを押すと切り替わる。

オプションメニュー

大切なのは、食べる、寝る、あいさつ

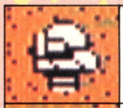
このゲームには、経験値が存在しないのだ。HPやMPもない。だから、レベル上げのための面倒な経験値稼ぎなんかしなくていいぞ。でも、プレーヤーのライフポイントは必要だ。どうやって表わすのだろう？　画面を見てもらえばわかるように、このゲームでは火のついたローソクの長さで表わしているのだ。アイコンコマンドと同様に、絵で表示するとリアルで温かい感じがするよね。

リアルといえば、このゲームのプレーヤーは、おなかがすくし食事もとるのだ。まあ、いつも肉を食ってるようだけど……。そして礼儀正しい。ちゃんとあいさつすることができるのだ。えらいなー。

役割を選ぶ



⬆主人公をどの役でプレーするか、この3人のなかから選ぶのだ。



騎士
長く厳しい鍛錬をつみ、この世界で一番になった正義感溢れる騎士。

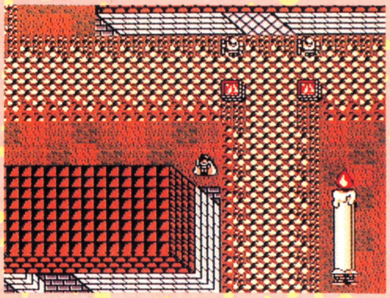


女戦士
どんなときも意志を通す、強くて勇気のある女戦士。色っぽいなあ。



格闘士
13歳のときに巨大なオークを倒したという王国一の格闘士。力持ちだ。

広ーい！



⬆人が小さいのではない。建物が大きいのだ。人間と建物の大きさの比率がリアルでしょ。

人に会ったらあいさつしよう



⬅初対面でいきなりものを尋ねるのは失礼だ。まずあいさつしてからね。

➡相手が敵の場合、あいさつしても無視される。こんな奴やっちまえー。

火を消すな



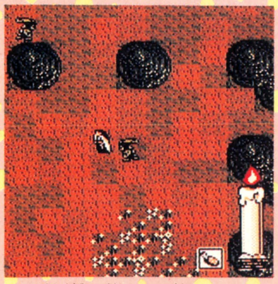
⬅欲張ってお金を集めていたら……。

➡命の火はついに燃え尽きてしまった。



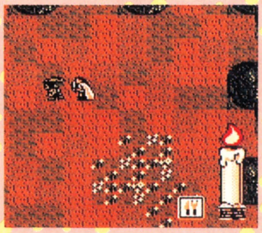
命のローソク

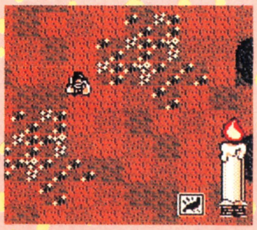
食事をキチンととろうね



⬆一日中歩き回るとお腹がペコペコ。頭の中は食べ物のことでいっぱいだ。おなかがグーグーなりそうだ。

⬇食料をちゃんと持っていたら、難なく空腹を満たすことができる。立ち食いはお行儀が悪いですよ。



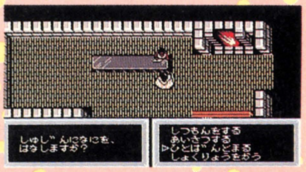


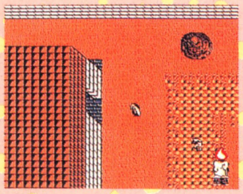
⬆食べ物を持ってないと、だんだん弱って飢死してしまうぞ。早く食べものをくれ～。

疲れたら無理しない

➡宿屋に泊まると、体力が回復され、パスワードが聞けるのだ。

⬇ローソクが短くなったら、早めに宿屋へ行って休息しようね。

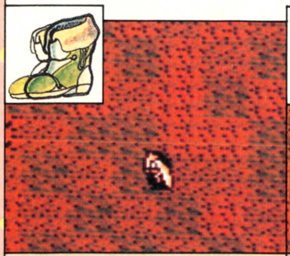




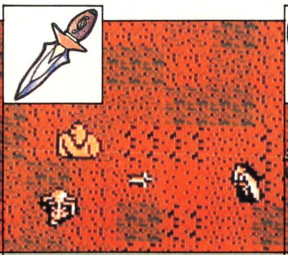


君の冒険を助けるアイテムだ

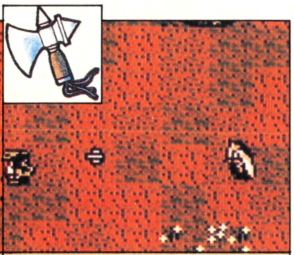
このゲームでは、武器屋や道具屋というものは存在しないぞ。敵を倒したり人から譲ってもらって手に入れるのだ。



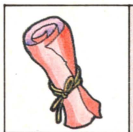
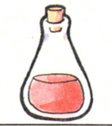
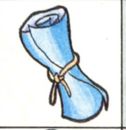
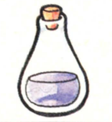
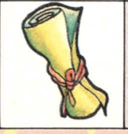
ブーツ
このゲームはマップが大きいから、移動がたいへん。でもこれを履けば速く歩くことができるのだ。



短剣
短剣は投げて攻撃することができるのだ。だから離れたところにいる敵もやっつけることができるぞ。



斧
これは、投げるとブーメランのように戻ってくるぞ。短剣よりも強力で、飛距離が長いのだ。

	**赤い巻物** 画面内の敵をすべて倒すことができる。		**赤い薬** 高速で浮遊移動することができるのだ。
	**青い巻物** 画面内の敵の動きを止めることができるぞ。		**青い薬** HPをある程度回復することができる。
	**緑の巻物** 行きたい町まで瞬時に移動できる。3回まで。		**緑の薬** HPをMAXまで回復することができる。



NEMO パジャマヒーロー

ニモは毎晩夢の世界へ冒険に行くけど寝不足にならないのかな。編集部の人間なら３徹や４徹くらい平気だけど、ニモは育ち盛りのお子さんだしね。よくないよね。それに悪夢の国と戦って偉いのに、毎朝ねぞうが悪い、ねぼすけだとお母さんに怒られるのはかわいそうだ。ヒーローって大変なんだね。

カプコン　発売中　6200円　カートリッジ

パジャマに着替えて夢の世界へ出発だ!!

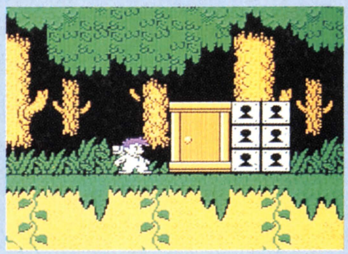


『ニモ』というアニメ映画を観たことがあるかな？　少年ニモが夢の国へ行って悪夢と戦うファンタジー映画だ。『パジャマヒーロー』は、そのニモが主人公のアクションゲーム。とはいってもニモは直接敵を攻撃することはできない。カエルや蜂といった特定のキャラクターを眠らせて、それに乗り移って戦うのだ。

カギ穴の数だけカギを集めればクリアー



⬆ステージ中に散らばっているカギを探して集めるのだ。



⬅カギを全部開ければこの世界から抜け出すことができるぞ。



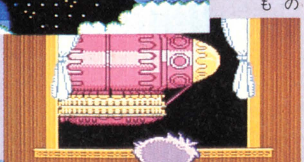
⬆気がつくとニモは自分の部屋にいた。すべて夢だったのかぁ。

STORY

1990年、ニューヨークに住むニモは、お母さんのいうことをきかない困った子だ。ある日、ニモは夢を見た。夢の国スランバーランドから使者が来て、ニモを夢の国に招待してくれたのだ。その晩から、ニモの夢の世界の冒険が始まった。



⬅ニューヨークの空にどこからともなく飛行船が。



➡あまりの明るさに目を覚ました。



⬅キャンディーをくれるというので行くことにした。

不思議なキャンディーをバラまけ

キャラクターに乗り移る



⬆かわいい顔のキャラクターに、キャンディーを投げつけるのだ。

⬆キャンディーを３つ食べるとキャラクターが眠ってしまうぞ。

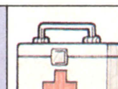
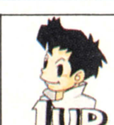
乗り移れないキャラクターには



⬆キャンディーをぶつけてやると、敵はマヒしてしまうのだ。

⬆カエルやゴリラに乗り移ると敵を攻撃することができるぞ。

⬆そのスキに接触すると、乗り移ることができるのだ。

楽になるアイテム			
	⬅薬ビン ライフポイントをひとつ回復することができる。		
	⬅薬箱 ライフポイントをすべて回復することができる。		
	⬅1UP プレーヤーの人数をひとり増やすことができる。		

キャラクターの特性を考えて乗り移ろうよ

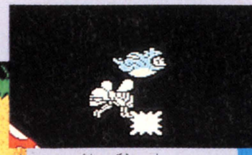
乗り移ることのできるキャラクターは全部で8種類。乗り移らないと絶対クリアーできないぞ。種別によって地上、地中、空中、水中と行動範囲が分かれている。ウッチー、フロッゴル、ハミー以外が水に入ると溺れるので注意しよう。

フロッゴル



⬇足は遅いけどジャンプ力はあるぞ。ピョーン。





⬆お腹で敵を踏みつぶすことができるのだ。

⬇カエルだから泳ぎも得意だ。水陸両用でお得なのだ。



ブライアン





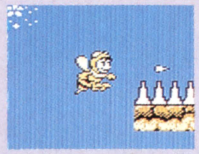
⬅木登りは得意中の得意。おサルだもん。



➡こいつのパンチ攻撃は最強だ。でも動きはにぶい。

ブーン





⬆ジャンプボタンで、一定時間飛ぶことができる。

ウッチー

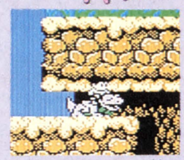




⬆攻撃力はまったくないけど、移動は速いのだ。

チェロッキー





⬆壁にのぼれて、狭いところにも入れるぞ。

チェリー





⬅地中にもぐれるぞ。でもジャンプはダメ。

ハミー



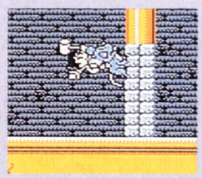




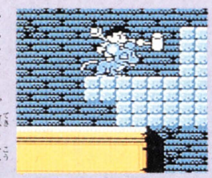
⬆はさみで敵を攻撃することができるのだ。
➡砂のなかにもぐれてジャンプもできるぞ。

キジー

⬇壁面をチョロチョロのぼることができるのだ。



➡ハンマーで敵を攻撃したりできるぞ。





ニモは毎晩違った夢の世界で冒険を続けるのだ

スランバーランドへは7夜かけて行くのだ。けっこう遠いんだね。スランバーランドに着くと王女が待っているぞ。王女はナイトメアに連れ去られたモルフェイ王を助けようとニモを呼んだのだ。

1夜 キノコの森



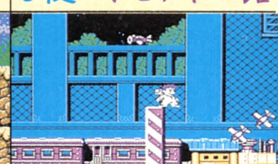
キノコが育つのには絶好の場所。暗くて湿気の多い世界だ。地下にもカギがあるぞ。

2夜 花畑



美しい花に見とれている暇はないぞ。ここには虫がうじゃうじゃいるのだ。

3夜 オモチャの館



オモチャの汽車に乗って、横にスクロールするステージ。乗り移れるキャラはいないぞ。

4夜 夜の海



夜の海は怖いぞ。船が沈んでいたり真っ暗な海溝が底無しの口を開いたりしているのだ。

5夜 ニモの家



小さくなったニモが自分の家の中を冒険だ。ニモってけっこう広い家に住んでるのだ。

6夜 廃墟の空



たてにスクロールするステージ。次々と雲に飛び移って、町の上空の廃墟へ向かうのだ。

7夜 逆さの部屋

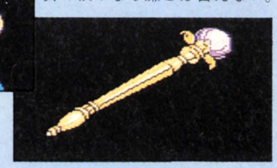


上下が逆さまだと感覚がおかしくなってくるのだ。天井に落ちる(?)と死ぬぞ。

そして、ナイトメアへ……



⬅ナイトメア王を倒して。王女の頼みなら嫌とは言えない。



➡錫に魔法をかけてくれたぞ。ニモが直接攻撃できるのだ。



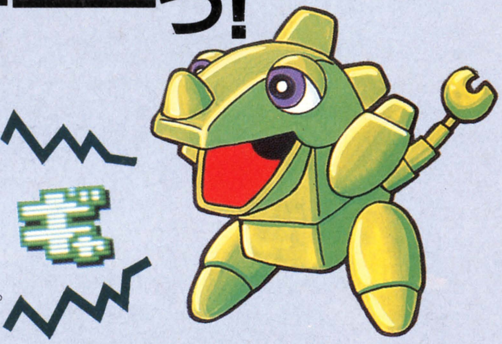
ワギャンランド2

『ワギャンランド』を覚えてる？　ボスとの戦闘がしりとりだったり、神経衰弱だったりして驚いた人も多かったよね。あの『ワギャンランド』がスケールアップして帰ってきたぞ！

ナムコ　12月14日発売　5800円

あのワギャンが帰ってきたぞーっ！

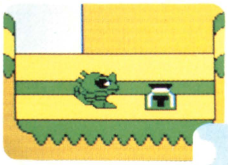
前作の『ワギャンランド』をプレーしたことがある人は、続編が出ると聞いて「え～、あの妙に難しいゲームの続編が出るの？」なんて思ったんじゃないかな？　でも大丈夫。こんどの『ワギャンランド2』は前作に比べるとアクションシーンがかなり簡単になっている。「それじゃ、あの難しさはもう味わえないのか……」って思ってる人もいるだろうけど、そんな心配もいらない。ゲームの進行を簡単にしているアイテム群は取らないで進むこともできるのだ。つまり、前作が難しくてクリアーできなかった人も、そうでない人も、ちゃんとゲームを楽しめるようなシステムになっているワケ。安心したかな？　そうそう、前作でも好評だったボスとのパネルイベントでの戦いも、当然グレードアップしているぞ。楽しみが盛りだくさんなのだ。



今度の旅は全36ステージ！ 長き道程を行けっ

音波砲で宝箱を狙撃するのだッ！

音波砲で"！"マークや"?"マークの宝箱を撃つと、中からアイテムが出る。透明になれたり、タメ撃ちができるようになったり、落下速度が遅くなったりするスグレものばかりだ。思い切って撃て！



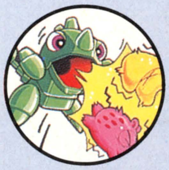
⬅これが透明薬。一定の間だけ無敵を楽しむことができるのだ。

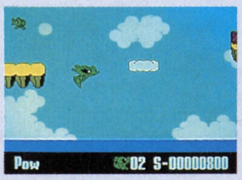


➡これはミニコプター。Aボタンの連射で落下速度を遅くできる。



⬅ミニスーパーワギャナイザーだ。タメ撃ちができるようになる。





⬅ワギャコプターで空を飛べるようになるぞ。

空を飛べ！

『ワギャンランド2』は基本的にはコミカルアクションゲーム。"難易度がやたらに高いだけ"のアクションゲームではないのだ。"プレー自体が面白い"って感じかな。しかし、ちゃんとクリアーしようと思うのならステージ各所に散らばっているアイテムをきちんと取って活用していくことが近道。ちなみに"！"マークの宝箱から出るアイテムは、場所によって中身が決まってるけど、"?"マークの宝箱からは何が出てくるかわからないのだ。この辺に気をつけていこう。

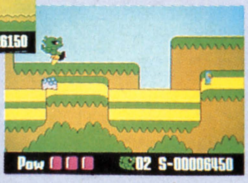
➡Aボタンでピョン！っとジャンプなのだ。





⬆Bボタンで音波砲。敵は倒せないけどね。

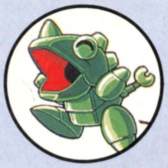
➡音波砲でしびれた敵の上には乗れるぞ。



地を走れ！

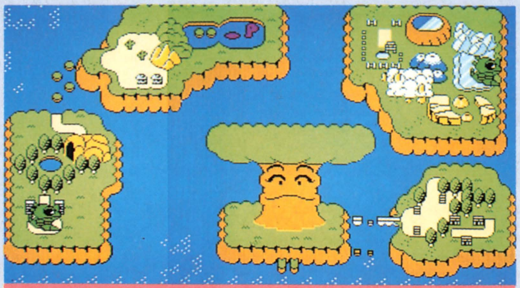


⬅ワギャナイザー4つで無敵だ。走れ走れ！



聖域を旅せよ！　キミはどの道を行く？

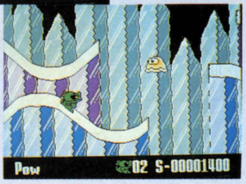
ワギャンランドにある大木の病気を治す方法をほほえみの木から聞き出すためにワギャンの息子、ワギャン２世は聖域に向かった……ってのが簡単なストーリー。だけど、ほほえみの木にたどり着くには36ステージもの難関を突破しなければならないのだ。ちょっとステージ数が多いかなって気もするね。だけど、実際にプレーしてみると千変万化のステージ構成であっという間にゲームは進行してしまうのだ。では、そのステージのいくつかを紹介しよう。



聖域のマップ大公開！

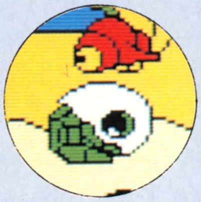


⬅ん？　どうやら氷づけにされたドラゴンみたいだけど……。いったい何者？



➡スピード感あふれるすべり台のステージ。一瞬の判断がすべてを決めるぞっ！

砂漠に氷、火山に海までっ！

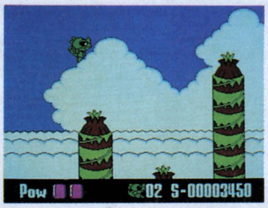


➡たまごヘルメットがあれば頭突きで敵を倒せるようになる。音波砲は使えなくなるけどね。



⬇これがワギャコプターだ。マヌーな顔立ちになってしまう。しかし、空を飛べるのだ。

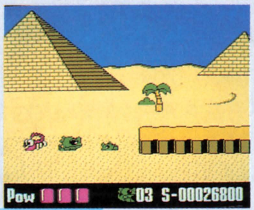
跳ねます

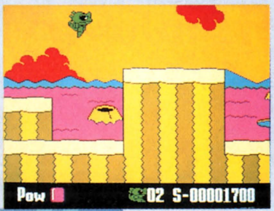


➡雲の上ではジャンプが止まらない。誰か止めて〜。

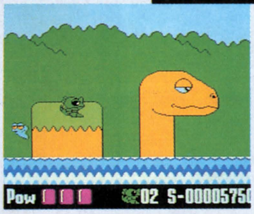


沈む！





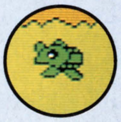
➡火山が噴火すると動けなくなってしまうのだ。
⬇氷ですべってしまって思うように動けないぞ。



⬆砂漠では止まっているとずぶずぶ沈んでいく。
⬅おおっと、この恐竜みたいなのは何かな……!?

滑る！



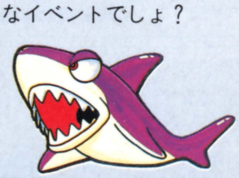


ほほえみの木を探せ！

ボスと戦え！　なんか妙に楽しいぞっ！

前作と同様、ボスキャラとの戦いはパネルイベントだ。前は神経衰弱としりとりだけだったけど、今回はカードジャンケン、音神経衰弱、そして数字さがしが加えられたのだ。もちろん、しりとりは前と同じようにひとつの絵にいろいろな言葉が隠されているぞ。たとえば椅子の絵があったとしたら通用するのは〝いす〟だけではない。〝こしかけ〟や〝チェアー〟でも通用するってワケ。ね、面白そうなイベントでしょ？

変ったら変！





⬆海のステージのボス、オジョーズ。数字さがしで対決だ。す速く数字を見つけ出せっ！
⬅おお、カッパヘージ！　ではない。神経衰弱で戦うカッパッパというボスなのだ。

戦え



➡おなじみのしりとり。今回は通用する言葉が増えている。



⬅神経衰弱は知っているよね。ってなわけで解説省略。



⬆音神経衰弱はゲーム中の効果音を見つける神経衰弱なのだ。



➡カードジャンケンは完全に運まかせ。気合で勝てっ！



⬅指定された数字をさがすのだ。けっこう難易度が高いぞ。

これで勝てないはずがない!?

忍者クルセイダース〈龍牙〉

NINJA CRUSADERS
龍牙



数年前からの忍者ブームはいまだ衰えず、映画やゲームの中にもいろんな忍者が登場してくるよね。でもこのゲームの主人公なら、どんな忍者と戦ったって絶対負けやしないぜ！

サミー工業　12月14日発売　5500円

伝説の中から蘇ったバイオ忍者が地球を救う

この『忍者クルセイダース 龍牙』は、横スクロールタイプの正統派アクションゲーム。プレーヤーは伝説のバイオ忍者龍牙と虎砲を操り、地球侵略をもくろむ悪の軍団を迎え撃つのだ。

操作方法は、Aボタンでジャンプ、Bボタンで武器攻撃。そしてBボタンをしばらく押し続けると、人間には不可能なさまざまな能力を持つ、聖魔獣に変身することができる。武器と聖魔獣はそれぞれ4種類あり、装備している武器によって、変身できる聖魔獣が決まるというシステムだ。心と技を鍛え上げた忍者といえども、生身で侵略者に立ち向かうのは、とてもムリ。聖魔獣の魔力を借りて、全5ステージを戦い抜こう！

ゲームの難易度はそんなに高くないけど、ひとりでクリアーできなかったら、友達とふたり同時プレーってのはどうかな？　おもしろさも倍増することうけあいだぞ。

主人公は龍牙と虎砲



➡プレーヤーの残り人数。最大5人まで増える。

➡現在のスコアが表示される。

➡現在装備している武器。1種類しか持てない。

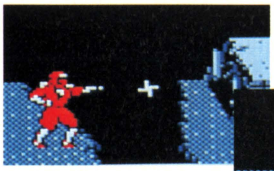
⬅赤い忍者が1P側の龍牙。青が2P側の虎砲。ふたりの能力はまったく同じだ。

⬅ふたりプレーのときは虎砲側の情報、龍牙のみの場合は現在のステージ数が表示される。

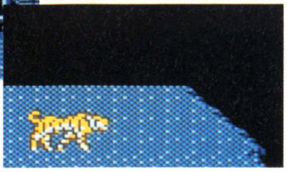
アイテムと聖魔獣の深〜い関係

装備している武器と聖魔獣は、このように対応しているぞ。それぞれの特性を把握しよう。

手裏剣

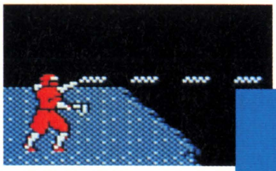


⬅スタート時に装備しているのがこれ。威力は小さいが、遠くの敵を攻撃できる。



➡変身できる聖魔獣は、虎。驚異的なジャンプ力で、高い障害物もひと越えだ。

鎖鎌

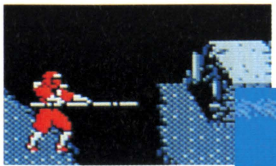


⬅威力はそこそこで、少し離れた敵も攻撃できる。一番扱いやすい武器だろう。



➡変身すると、海サソリになる。水中を高速で移動でき、毒針攻撃はなかなか強力だ。

槍

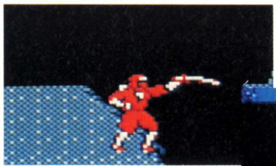


⬅手裏剣や鎖鎌に比べ、段違いの攻撃力がある。そのかわり、攻撃距離は短いぞ。



➡変身すると鷹になり、空を自由に飛べる。ただし、敵を攻撃することはできないのだ。

刀



⬅最高の破壊力を誇る、一撃必殺の武器。それだけに、装備できるチャンスは少ないぞ。

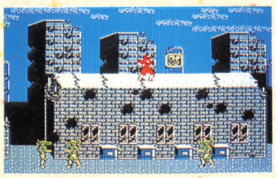


➡変身できるのはドラゴン。一定時間無敵になり、火炎月輪で敵を倒す。最強なのだ。

STAGE.1 賢い忍者はこう進むのだ！ ニンニン

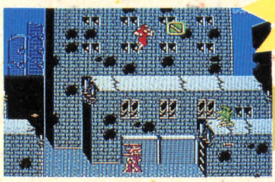
地形や出現する敵によって武器を持ち変え、必要ならば聖魔獣に変身して進む。これが基本的な攻略法だ。言ってみれば、コースに合わせてシフトチェンジをくり返すような感じ。忙しいけど、そこがオモシロイんだよね。

アイテムチェンジ



⬆スタート直後に鎖鎌を発見。使いやすいのでこれに持ち変えよう。

槍を取って



⬆ここで槍を取るのは、鷹に変身するためなのだ。こうすれば、あとは敵と戦わずに1-1をクリアーできるぞ。

鷹に変身！



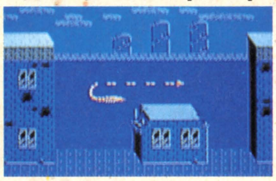
忘れるな



⬆おっと、1-2は水中戦から始まるので、この鎖鎌を取っておくべし。



サソリでスイスイ



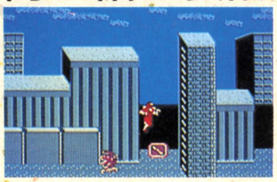
⬆さあサソリに変身。さっきの鎖鎌を取り忘れるとここで苦労する。

1UPせよ



⬆装備している武器と同じアイテムを取ると、うれしい1UPだ。

再び槍を装備



⬆対ボス戦に備えて、攻撃力の高い槍を装備しておこう。

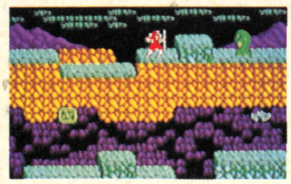
ボスとの対決！



⬇ステージ1のボス、クイーンエイリアン登場。デカさにビビらず弱点を探せ！



STAGE.2



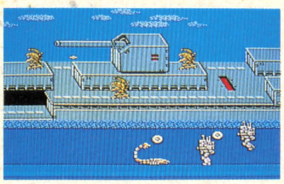
⬆ステージ1から比べると難易度は上がったが、まだまだ小手調べって感じ。ただし、ボスはカタイぞ。

STAGE.3



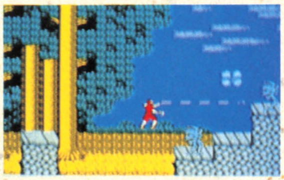
⬆ステージ3-1は、ドラゴンに変身して楽勝。続く3-2の市街戦が、ちょっとキビシイかもね。

STAGE.4



⬆このあたりまでくると、アイテムの取り間違いなどは許されなくなるぞ。無限コンティニューに感謝？

STAGE.5



⬆ステージ5-3をクリアーすれば、いよいよ最後のボスとご対面だ。キミはここまでたどり着けるかな？

できればふたりで遊びたいっ





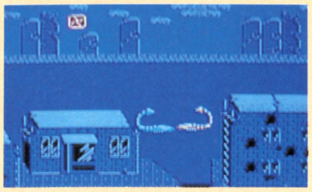
これをやらずして何を語ろうか、というぐらい楽しめるのが、ふたり同時プレー。それぞれ違う武器を使って援護し合ったり、ひとりが変身してもうひとりがその背中に乗ったり、いろんなパターンでゲームを進められるのだ。難易度はひとりプレー時と変わらないので、攻略もずいぶんラクになるぞ。

鷹見の見物？

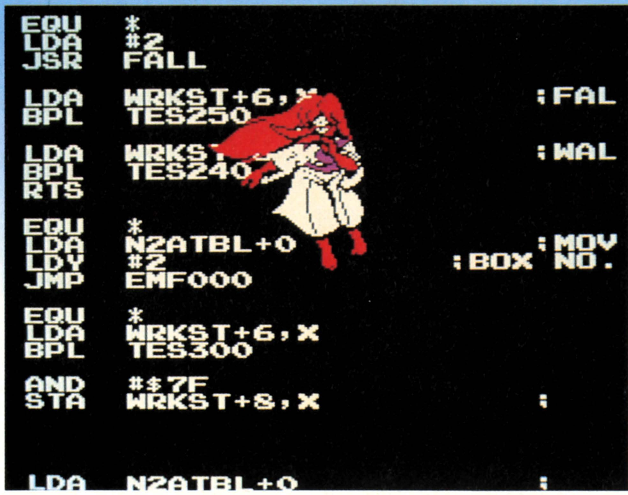


⬆鷹の背中に乗せてもらえば、眼下の敵を無視して進めるぞ。

愛し合うサソリ



⬆こんなことしてるヒマはないんだけど、なかなかカワイイ光景だよね？



地獄極楽丸

幽霊とかってのは、成仏できないでいる霊がブラブラしている状態をいうんだよね。だけど21世紀の世界は、もっと直接的だ。己の意識が肉体を離れて、コンピュータープログラム内に転送されたら……。サイバーパンク小説を彷彿とさせるストーリーに胸がときめくアクションゲーム『地獄極楽丸』の登場だ。

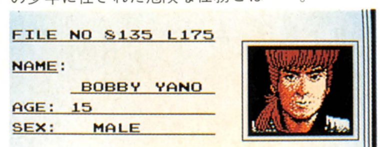
パック・イン・ビデオ　12月21日発売　6200円　カートリッジ

正暦2015年、サイ・コンバータシステム作動！

『地獄極楽丸』の主人公ボビーの通常攻撃は、なんと髪の毛ブンまわし(!?)なのだ。連獅子のごとく頭を振りまわす姿は、なんとも形容し難いおかしさがあるぞ。もちろんパンチやキックに、飛び道具だって使えるので、全身これ武器！といった感じなのだ。例によって各ステージの最後にはボスキャラがいて、倒すとステージクリアーだ。難易度は中の上(やや難しい)かな。心してかかれい！


⬆はるか昔、黄金の国・ジパングをめざした男がいた。彼の名は地獄極楽丸。

⬇そして21世紀、地獄極楽丸の血をひく15歳の少年に任された危険な任務とは……。

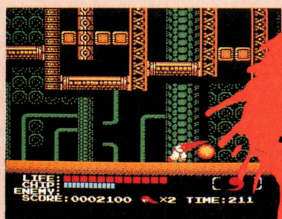


4つの攻撃方法をマスターするのだ

通常時

通常時、つまり主人公が普通に歩いているときとジャンプしているときは、髪の毛で攻撃する。Aボタンでジャンプ、Bボタンで攻撃ができるぞ。

髪の毛



⬆ばしっ！　ザコキャラなんかは、髪の一撃でイチコロなのだ。

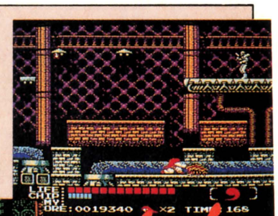


⬇ずばっ！　ジャンプの高さは、Aボタンを押す時間に比例するぞ。

しゃがみ中

しゃがんでいるときは髪の毛攻撃はできず、攻撃方法はパンチになる。パンチは、敵のすぐ近くでないとダメージを与えることができないのだ。ちょっと危なっかしいかな。

パンチ



➡このフナムシ野郎は、けっこうカタイのだ。パンチ連打でバシッと倒すべし。

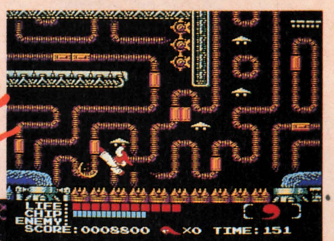


⬇小さな敵キャラには、しゃがみパンチをおみまいだ。めんどくさいときは無理して倒さず、ジャンプで逃げ。

ブラ下がり中

空中ブロックにつかまっているときは、手も頭も使えないのでキックで攻撃する。ほとんど使わない攻撃方法だが、覚えといてもソンはないぞ。

キック



⬆えおりゃ！　っと蹴り上げて倒す。男の敵にはキキそうだ。



⬅キックが決まれば敵にダメージ。外せば自分にダメージだぞ。

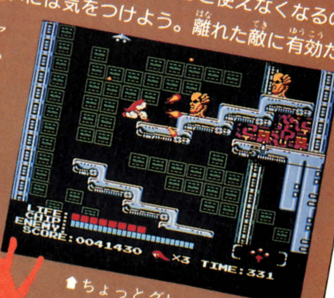
チップ使用で

飛び道具は、どんな状態のときでも使えるのが最大の利点。ただしチップがなくなると使えなくなるので、ムダ遣いには気をつけよう。離れた敵に有効だ。

飛び道具



⬇最初から、持っている一番しょぼいアイテム。こんな武器じゃ、みじんこもやっつけられないぜ。ミジミジ!!

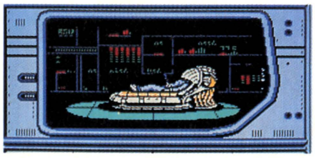


⬆ちょっとグレードアップしたアイテム。3方向に炎が出るので、広範囲の敵に有効だ。

都市制御コンピューターを取り戻すのだ

『地獄極楽丸』は5ステージからなるアクションゲーム。プレーヤーの目的は、何者かに乗っ取られた都市制御コンピューターを取り返すこと。よって各ステージは、コンピューターのデータ空間という設定で、操作するキャラクターは主人公の意識の姿なのだ。つまりすべてのボスは、真の敵が仕組んだプロテクトというわけ。地獄極楽とは？ 真の敵とは？ 真相を究明するのはプレーヤー自身だ！





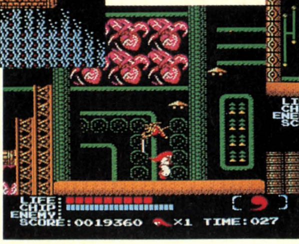
⬆サイ・コンバーターシステムに横たわるボビー。意識が肉体を離れる瞬間だ。

⬅無謀にも、まだ研究段階のシステムを作動させている科学者たち。んな殺生な。

STAGE 1 コンピューターに侵入せよ

まだまだ楽勝のステージ1。髪の毛アタックのコツさえつかめば、ノーダメージでクリアーできる。ボスは、かなりす速い。







➡火炎柱で攻撃してくるボス。やたらすばしっこいぞ。

⬆敵の死角から飛び出し、スパッとやっつけよう。

⬅うざったい敵は、出会い頭に一撃で倒すようにしよう。

STAGE 2 プロテクトを解除するのだ

前半は横スクロール、後半はたてスクロールからなるステージ。このステージから敵キャラがカタくなるぞ。



⬆横スクロール部分では、水に流されないように注意。





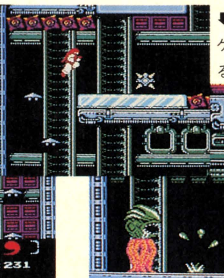
⬆分身を使って攻撃してくるぞ。体操選手のような身軽さだ。

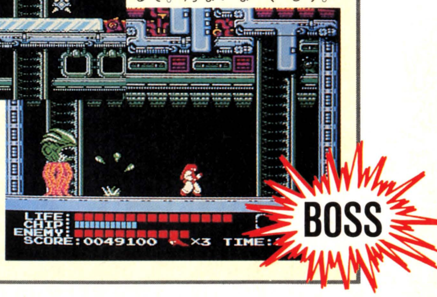
⬅いじわるなところにある1UP。死んでも取れ！

STAGE 3 電子回路を登って行くのだ

たてスクロールだけのステージ。敵の攻撃やトラップを避けながら、ブラ下がり移動で上を目指そう。タイムオーバーに注意。







➡足場はつねに不安定。しかもダメージゾーンばかり。

⬇不気味なボス。緑色のゲロを吐いて攻撃してくるぞ。汚ないなー、もう。

⬆敵の攻撃は、のべつまくなし。タイミングよくジャンプしよう。

STAGE 4 すべての謎が今あきらかに

コンピューターの中とは思えないグロテクスな背景が続くステージ。対ボス戦に備えて、ダメージを最小限にとどめよう。





➡ボスは、本体とふたつの子機で攻撃してくるぞ。

⬆手だけの敵キャラ。倒すと、1UPが出てくるぞ。

⬅背景の顔がグニョグニョ動いて、なかなか気持ち悪いぞ。

STAGE 5 最後のプロテクトを解除！

ステージ5も、横スクロールとたてスクロールの2部構成だ。ボスはデカくて強い。男のあこがれだ。





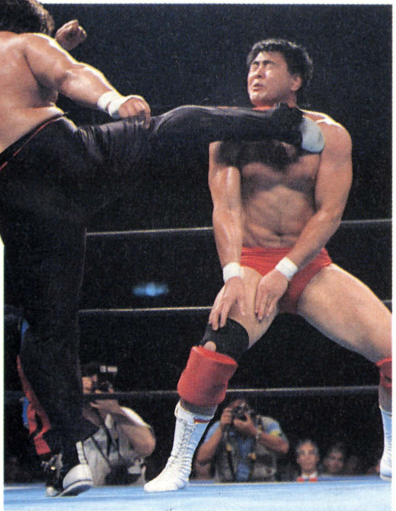


⬇ジャキーンと飛び出すトゲに注意だ。

⬅もはやコンピューターというよりは墓場のイメージだ。

➡出ました巨大ボス。頂上の部分を集中的に狙うのだ！

そして、ボビーと真の敵との最終決戦が……



More & More プロレス





続々と発売されるプロレスソフト。数が多すぎてパニクっちゃってる人も多いと思う。それではファミ通が、本物のプロレスまでひっくるめて、丸ごと整理して進ぜましょう。

日本のプロレスはどうなっておるのか

プロレスは観客が作るものだ

観客を必要とする唯一の格闘技、それがプロレスなのだ。恵まれた肉体を持った男たちが（女子プロレスってのもあるけど）、ドラム缶5本分の血へどを吐くまで修練を積み、リングの上で見せてくれる最高のファイト。観客の反応がレスラーに微妙な影響を与え、試合の展開を変えてしまうこともある。また、卓抜したレスラーになるとリングの上から観客の呼吸を操ってしまうこともある。

言いかたを変えれば、レスラーは相手と闘うと同時に、観客とも闘っているのだ。観客を満足させることができればレスラーの勝ち、できなければ負け。観客を満足させるためには、時として相手のレスラーと協力しなければならないこともある。これを指して「八百長だ」なんていうキミ、ロマンってものがわかってないぞ。

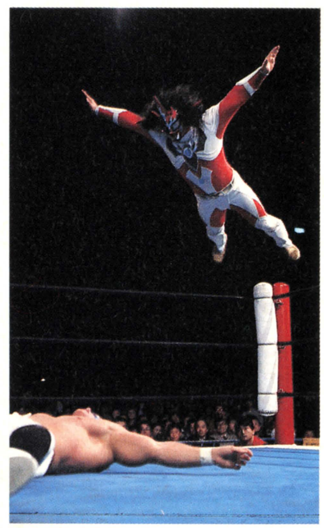
まさに群雄割拠!!

さて、現在活動を行なっているプロレス団体がいくつあるか知ってるかな？ 女子プロレスを除いても、なんと7団体もあるのだ。

そのなかには規模の大きい団体もあれば、テレビにはめったに登場しない小規模な団体もある。しかも各団体はそれぞれ強烈な個性をもっている。本物もあればニセ物もあるのだ。奥が深いぞ！

見るばかりがプロレスじゃない

プロレスがわかってくると、見てるだけじゃものたりなく感じることもあるだろう。そんなときには……ふっふっふっ、あるじゃないですかゲームってやつが！ しかもプロレスソフトは、野球ソフトに次ぐラインアップの豊かさを誇っているのだ。むろんそれぞれ個性派ばかり。ほーら、プロレスソフトがやりたくなってきた……。



ゲーム業界とプロレスの密接な関係

ゲーム業界を代表するプロレスフリークに熱い想いを語ってもらったぞ。

レスラーの眉間のシワの謎

どういうワケか最近のレスラーはムツカシイ顔ばかりしている。ニヤニヤしているよりはいいのかもしれないけれど、いったい何を考えているのだろうと、観戦中に考えこんでしまうこともあるほどだ。小学生のころの私を熱狂的な格闘技小僧にしてくれた“古き良きレスラーたち”は、いまにもテレビ画面から飛び出してきそうなくらいに暴れまわって見る者を今とは違ったところで熱狂させてくれていた。

たまにはテレビゲームでのレスラーどうしの試合なんかが企画されてもいいんじゃないのかなぁ。



データイースト 竹内倫氏

日本プロレスでバイトをして、大木金太郎にこき使われたこともあるとか。熱狂的猪木信者でもある。

ゲームのなかのリアリティー

乱立するプロレス団体。いちばん強いのは誰なのだろうか？ 前田、長州、鶴田、天龍、それとも大仁田？ 考えただけでも興奮してしまいます。いまは団体の壁があるので実現は不可能ですが、もし対戦が実現してしまったら……。結果がわかってしまったら、ファンは今度は何を望むのだろうか。ファンの夢はどん欲です。それに答えるために、ゲームメーカーも四苦八苦しています。プロレス界は夢の世界。だったら、せめてゲームの世界のなかでは、“誰が一番強いのか？”をシミュレートできたらいいな、と思います。



ヒューマン 茶々丸氏

社員全員がプロレス狂といわれるヒューマン。そのなかでも屈指のプロレスウォッチャーなのだ。

7つのプロレス団体をチェックせよ

狭い日本にひしめき合う7団体。それぞれの特徴を整理してみたぞ。

新日本プロレス

キング・オブ・スポーツ



⬆"燃える闘魂"、"闘う国会議員"のアントニオ猪木。引退の噂もちらほら流れてるけど、必殺の延髄斬りで1、2、3、ダァーっ!!

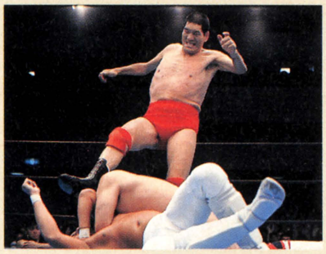
主要レスラーは、アントニオ猪木、長州力、藤波辰爾、橋本真也、武藤敬司、獣神サンダーライガーなど。アントニオ猪木を筆頭に、プロレス以外の相手との対戦（異種格闘技戦）、真の世界最強のレスラーを決めるためのリーグ戦（IWGP）など、つねに新鮮な話題を提供し続けてきた団体なのだ。

去年、猪木選手が参議院議員になってからは、橋本選手ら若手の台頭が著しく、本格的な世代交替が行なわれようとしている。

7団体のなかではもっとも長い歴史を誇る。

全日本プロレス

調和と明るさ



⬆全日本の試合は、なぜか安心して見ていられる。どんなに激しい試合展開になっても安心していられるから不思議だ。

主要レスラーは、ジャイアント馬場、ジャンボ鶴田、三沢光晴、ラッシャー木村など。外人レスラーの起用のうまさには定評のある団体で、ブッチャーやハンセンなどが、日本人レスラーに劣らない人気を持っている。

馬場選手の試合に象徴されるように、強さを求める一方で、プロレスの楽しさをも追求しているのがこの団体の特徴と言える。

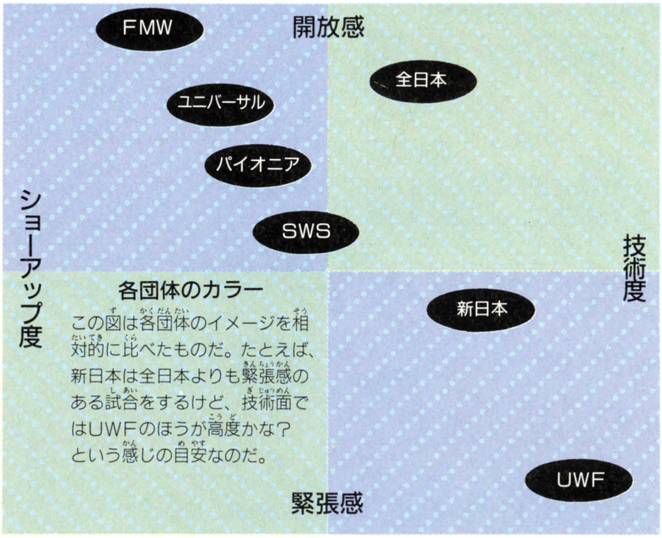
多くの選手がSWSに移籍してしまった今、鶴田選手以下、全選手一丸となっての奮起が期待されている。

FMW

前人未踏の地へ



何でもありの新興団体。ロープの代わりに電流の流れる有刺鉄線を使った試合や、男女混合マッチなどもやってしまう。主要レスラーは、大仁田厚、ターザン後藤など。



各団体のカラー

この図は各団体のイメージを相対的に比べたものだ。たとえば、新日本は全日本よりも緊張感のある試合をするけど、技術面ではUWFのほうが高度かな？という感じの目安なのだ。

ユニバーサルレスリング連盟

小型、軽量の選手が多いのが特徴だ。したがって、試合内容もドロップキックなどの飛び技を駆使した空中戦が主体になっている。主要レスラーはグラン浜田、浅井嘉浩など。

パイオニア戦志

小人数の遊軍的な団体で、最近は新日本の試合に参加している。エース格の剛竜馬は、過去5団体を渡り歩いた異色選手。空手家が在籍（青柳政治）しているのもこの団体の特徴。

UWF

格闘ロードの果て



⬆試合中の張りつめた緊張感はUWFならではのもの。選手のコンディションの良さも7団体中随一だといえる。

新日本プロレスから分離したユニバーサルレスリング（現在のユニバーサルとは無関係）が母体。

場外乱闘、凶器攻撃などのショー的要素をいっさい排除した試合スタイルが特色。7団体中もっとも厳しいルールを採用し、スポーツライクな格闘技を追求している。試合数も毎月約1回と、他の団体に比べて極端に少ない。

前田日明、高田伸彦、山崎一夫、藤原喜明選手の4人がトップ集団を形成しているが、21歳の船木誠勝選手が頭角をあらわし、エースの座に近付きつつある。

SWS

カラッと激しいプロレス



⬆メガネスーパーという大資本がバックについているので、興行収益に神経質にならずに、余裕のある団体経営ができるようだ。

誕生してから3ヵ月しか経っていない。もっとも新しい団体だ。全日本から天龍源一郎、谷津嘉章、ザ・グレート・カブキらが、新日本からジョージ高野、北尾光司選手らが移籍、参加している。

団体としての歴史が浅いのでまだ特色は出ていないが、天龍選手を中心として、充実した試合を見せてくれることに期待したい。

また、アメリカ最大のプロレス団体であるWWFとの提携に成功したため、一流の外人選手がたくさんマットに上がる可能性が大きい。1年後が楽しみなのだ。

プロレスソフト全紹介！　ひいきの団体で選ぶならこの1本!!

UWF

マニアック・プロレス

ハドソン　発売中　6500円

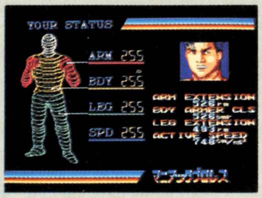
ストイックなUWF信者に

UWFの試合では、相手のレスラーをロープに振ってラリアットなんて攻撃もなければ、場外乱闘なんてもってのほか。明らかに他の団体とはカラーが異なっているのだ。そんなUWFファンにお勧めなのがこのソフト。プロレスゲームといえばアクションと相場が決まっているなかで唯一のシミュレーションゲームなのだ。

コマンド入力方式だ



⬆攻撃も防御もコマンド選択式なので、戦略的なレスリングが楽しめる。よく見れば主人公の顔もUWFの前田選手によく似てるではないか。ねっ!?



⬅ポイントの振り分けかたで好みのタイプに成長する。



➡脇固めなんていう通好みの技だってあるのだ。

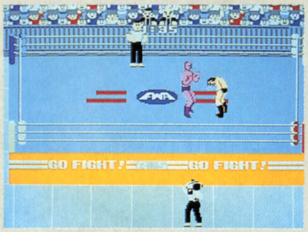
全日本

プロレス

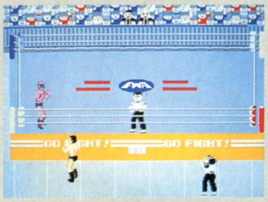
任天堂　発売中　2500円

馬場さんこそいないけど……

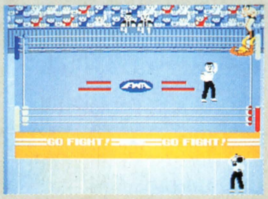
正統派のテクニシャンもいれば、反則専門の悪役外人もいる。もちろん外人レスラーのなかにも紳士的なヤツはいるし……。そして何よりこのゲームの雰囲気！　そう、ジャイアント馬場選手をモデルにしたレスラーこそいないけど、これは全日本のあの明かるさだよね。ディスクカードの書き換えならわずか500円というユーザー思いのお値段も、ファンサービスの行き届いた全日本みたいだしさ。



⬆このオーソドックスな画面構成、なんか心が温かくなってくるじゃないですか。このソフトが後続のプロレスソフトの基本になったんだよね。



⬅4年前のゲームなので画面はちょっと地味。



➡コーナーポストからの攻撃を初めて採用。

新日本

ファイヤープロレスリング

ヒューマン　発売中　6300円

今の新日本ファンならコレ!!

PCエンジン初のプロレスソフトがこれ。エンジンソフトのベストセラー記録を塗り替えたこともある名作なのだ。任天堂の『プロレス』の影響を感じさる部分もあるけれど、随所に改良が施されている。全日本のレスリングスタイルを意識しながらも、新しいプロレスを追い求めた新日本の姿がだぶって見えてきそうだ。ゲーム内容を見ても、新日本お得意のエリミネーションマッチ(5対5で闘う変則的な試合)なんてモードが盛りこまれてるしね。しっかりした基礎の上に、観客（ユーザー）を楽しませようという工夫を重ねる。これが新日本流なのだ。



⬆リングのカラーリングも新日本とそっくり。かなりのプロレス者が開発したソフトと見たっ！

ここちよい緊張感



⬅操作性もよい。技のつなぎがなめらかなのは、なおよい。

新日本

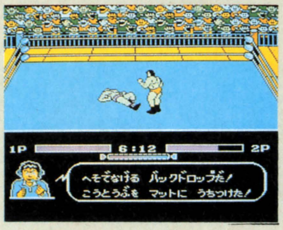
激闘プロレス！闘魂伝説

テクモ　発売中　5800円

かつての新日ファンにはコレ!!

新日本の試合のテレビ中継で、古舘伊知郎が実況を担当していた時代があった。「試合そのものより実況中継のほうがおもしろい」なんていう人もいたっけ。〝ひとり民族大移動〟とか〝わがままな膝小僧〟などのフレーズは強烈なインパクトがあったよね。そんな古き良き(?)時代の新日本を思い出させてくれるのがこのソフトだ。ゲームのなかでレスラーたちの繰り出す技が決まるたびに、アナウンサーの実況がテンポよく挿入されるのだ。大技が決まるとズームアップで見せてくれるので、テレビでプロレスを見るのが好きな人には嬉しいソフトだぜ。

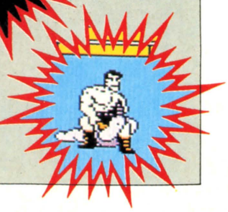
プロレス版『キャプつば』？



⬅動きのなめらかさは、プロレスソフト中1、2を争う。



⬅このアナウンサーがいい味出してるんだよね。



➡必殺、サソリ固めが決まった！

ファミコン、エンジン、メガドライブ。けっこう多くのプロレスソフトが出てるんだよね。今回は、プロレスの各団体にソフトをあてはめてみたのだ。今までなんとなく遊んでいたソフトもこうして別の角度から見ると、新鮮な魅力が見えてくるでしょ？

女子プロ　キューティー鈴木の リングサイドエンジェル

アスミック　12月12日発売　6800円

ギャルだって闘う!!

日本にはふたつの女子プロレスの団体があるのだ。キューティー鈴木選手が所属しているジャパン女子プロレスと、ブル中野選手や堀田祐美子選手がいる全日本女子プロレスだ。近頃はアイドル歌手も場外リングアウト負けしちゃいそうなほどかわいい女子プロレスラーも増えてきて、女子プロ人気も急上昇。その人気に目をつけてメガドラ初のプロレスソフトとして登場するのがこのゲーム。

男より女が好き、プロレスだって例外じゃないって人には、もうコレしかないですな。



◆女子プロレスなのでキャラクターのグラフィックもアニメ風。いいんじゃないですか。



◆技の名前も表示されるのでプロレス入門用にはいいかもね。



➡巷で話題のキューティー鈴木選手。こんな顔してキミよりきっと強い。

WWF　チャンピオンレスラー

タイトー　12月14日発売　6600円

アメリカには当然アメリカのプロレスがある。アメリカンプロレスの特徴は、日本のプロレスと比べるとかなりショーアップされていること。レスラーに女性マネージャーがついて、彼女たちが試合に乱入するなんてことも日常茶飯事なのだ。そこで登場するのがこのソフト。アメリカ最大のプロレス団体であるWWFの所属選手らしきレスラーが総登場してくれちゃうのだ。技の種類が豊富で、スモールパッケージホールドのようなシブいテクニックも使えるっていうから楽しみだよね。



◆アメリカでは外見が地味な選手は人気がでないのだ。だからマッチョマンばっかり。



◆あんたハンセンでしょ？　偽名使ってもわかってんだから。



➡日本じゃあまりお目にかかれないマネージャーの乱入シーン。

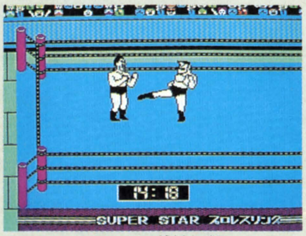
メリケン産はパワーが違う……かな？

ALL　スーパースタープロレスリング

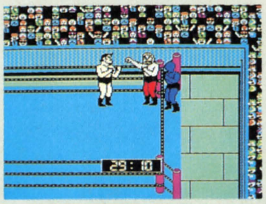
ポニーキャニオン　発売中　5900円

まったく欲張りなんだからっ!!

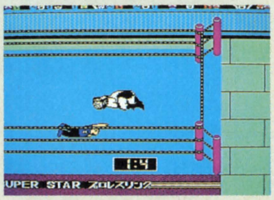
プロレスは好き、でもひいきの団体はとくにないって人はコレで選んで遊んでほしい。ゲーム内でのリングネームこそ違っているけど、新日本の猪木、長州、全日本の馬場、鶴田、UWFの前田、おまけにWWFのホーガンまで、一線級のレスラーがずらっと勢ぞろいしているのだ。このソフトがあれば、所属する団体が違うために現実にはありえないようなカードを組める。ある意味では夢のソフトだね。



◆プロレスファンの積年の夢、ジャイアント馬場対アントニオ猪木戦。実現が不可能な試合をバンバン組んで、日頃のうっぷんを晴らしてくれたまえ。



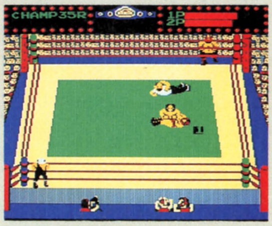
◆タッグモードで豪華カードを。本物を見たい！



➡フォールのカウントは10分の1秒単位なのだ。

SWS　タッグチームプレロスリング

ナムコ　発売中　4900円



◆登場するレスラーは4人だけ。時代を感じさせるなあ。

タッグもよい

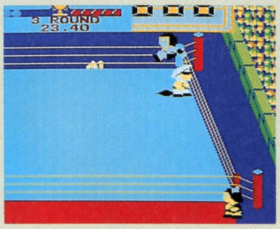
タッグトーナメントをひとつのウリにしているSWS。天龍選手も北尾選手も登場しないけど、タッグといえばこのソフトだね。1年後はどうなっているのか？

FMW　キン肉マンマッスルタッグマッチ

バンダイ　発売中　4900円

人を超えた領域？

ノーロープ有刺鉄線電流爆破デスマッチなんていう過激な試合をやってしまうFMF。もはや彼らは、超人にしか例えることができないのかもしれない。



◆電流ロープ。まさかこんな試合が実現してしまうとは！

プロレスラー・インタビュー

レスラーってリング上で過激なぶんだけ、普段はやさしいみたいなのだ。ほんとはちょっとだけ怖かったけど。

爆殺シューター 橋本真也

本名、橋本真也。'65年7月3日生まれ。岐阜県出身。'84年4月、新日本プロレスに入門、同年9月にデビュー。重量感あふれるキックと柔道殺法、そして得意技のDDTを武器に頭角を現わし、新日本の次期エースの最有力候補と目されている。今年の5月には打倒長州力を成しとげた新日本でもっともホットな男。

子供のころのこと

小さいときから大きかったですよ(笑)。ガキのころは、蛇を捕まえたり蛙を捕まえたり、とにかくいろんなものを捕まえて遊んでたなぁ。蛙の口に爆竹つっこんで火をつけたこともありましたね。いまになって反省して、心のなかで蛙に謝ったりしてます。あのときは悪かった(笑)。

ゲームについて

ゲームは好きですよ。合宿所にもファミコンがあるし、巡業に行くときもゲームボーイを持っていきます。いまは、ゲームボーイの『信長の野望』をやってるんだけどなかなか終わらなくて……。あれ、最後はどうなるのか教えてほしいなぁ(笑)。

プロレスファンだったころのこと

高校では柔道やってたんですが、練習が終わったあとに通信販売で買ったサンドバッグを蹴ったりして、「そんな暇があったら柔道の練習しろ」なんて怒られてました。プロレス番組を録画するために、30何回のローンを組んでビデオ買ったこともありました。

他団体のレスラーについて

闘ってみたいと思うのは、SWSの天龍選手とUWFの前田選手のふたりだけ。

好きな歌手、中山美穂のこと

親交を深めたいとは思ってるんですよ(笑)。事務所の社長さんとは仲いいんだけど本人がねぇ(笑)。自分がミポリンを獲得するまでのゲーム、作ってくれないかなぁ。いろんな敵を倒していって、最後に田●●彦をやっつける。こんなこと言うと怒られるかな(笑)。『ミポリンへの道』なんてタイトルで。



ゲームばかりやってる子供について思うこと

こんなこと言うと問題あるかもしれないけど、ろくなもんじゃないと思いますね。そういう人って、性格が内側に向かってしまうんじゃないかな。他人とのコミュニケーションがとれなくなってしまうような気がするんですよ。若いうちは体を使って、もっともっと暴れまわってほしいと思います。

新生傷男 大仁田厚

本名、大仁田厚、'57年10月25日生まれ。長崎県出身。'73年、全日本プロレスに入門、'74年4月にデビュー。NWAインタジュニア王者になるが、膝の故障のため引退。しかしプロレスへの思いが絶ち切れず、'89年11月にFMWを結成、さまざまなデスマッチを勝ち抜き、現在に至る。得意技はサンダーファイヤーパワーボム。



ゲームについて

ファミコンもゲームボーイも持ってるんです。ただ、手先が器用じゃないから、『スーパーマリオ』の2面がクリアーできない(笑)。好きなんですけどねぇ。

子供のころの遊びについて

いかに金を使わずに遊ぶかってことを考えてましたからね。たとえば、空き地があったらそこをどんなふうに使うかを考える。小さい空き地だったら小さいなりにビー玉やったり、大きな空き地だったらボールを持ってきて野球をやったりね。

プロレスラーになった運命的なきっかけのこと

ぼくは高校3日でやめちゃったんです。それで、日本一周してやろうと思って、長崎を出発したんですが、神戸まで行ったときに30円しかなくなっちゃって(笑)。しょうがないからアルバイトしてね。いざ出発しようとしたら実家が火事で焼けちゃったと。あわてて長崎に戻ったら、全日本プロレスの興業が来てた。これがなんか運命的な出会いというか……。

伝説(?)の有刺鉄線電流爆破デスマッチについて

ぼくがあんなデスマッチをやるのは、既成事実を作りたいからなんです。プロレスを八百長と称する一般人に対して、「ではあなた、あの有刺鉄線のなかに入れますか、学生プロレスの人が入れますか」と言うために。これが、ぼくの一般社会に対するメッセージであり反発であるわけなんです。もちろんこれがどこまで受け入れられるかはわかりませんよ。でも、プロレスラーとして恩恵を受けてきて、カムバックして、支持してくれる人がいる以上、体を張ってプロレスを守るのがぼくの使命なんだと思ってます。

ファミ通読者へのメッセージ

ぼくは、プロレスを取ったら何も残らないほどプロレスだけの人間です。自分が好きだから、最後までとことんやってやろうと思ってます。みなさんに言いたいのは、好きなものをみつけたら、とことんやってほしいということです。たとえ挫折してもいいじゃないですか。そのとき熱く生きたんだっていう確証があれば、それでいいと思うんです。本気で熱中できる何かを見つけてほしいですね。

プロレス・マニアック

ちょっと知ったかぶりをしたい人に。プロレスソフトのこんな部分を知ってたら、素直な友だちに尊敬されるかもね。

1．プロレスソフトの掟

プロレスソフトは、実在のレスラーをモデルとしていることが多い。だから、実際のプロレスについての知識が豊富なほど、ゲームを進めるのが楽になるのだ。そこで、知ってると便利なポイントをさらっと紹介しよう。

●インド人は悪いヤツ

頭にターバンを巻いて、ヒゲをはやしているレスラーには要注意。タイガー・ジェット・シンをモデルにしているので、凶器攻撃やチョーク攻撃（首を絞めることね）などを得意とする反則野郎である可能性が非常に高いぞ。

●猫科のマスクマンは身が軽い

虎や豹などの猫科のマスクをかぶったレスラーは、身軽で空中殺法を駆使することになっているのだ。ドロップキックやフライング・ボディープレスなどに気をつけて、できるだけ接近戦にもちこむのが得策だ。モデルはタイガーマスク。

●モヒカンはパワーファイター

モヒカン刈りで筋肉質、おまけに顔面にペインティングがしてあったら、それはザ・ロードウォリアーズをモデルにしている。ラリアットやデッドリー・ドライブが得意な直線的なレスラーのはずだ。

●短髪の日本人は寝技師

ジミな顔で頭髪が短く、黒いショートタイツを履いていたら、そのレスラーはまちがいなく関節技のエキスパート。藤原善明がモデルだからだ。このタイプの相手との試合では接近戦は禁物。チキンウィングフェースロックや脇固めで、ヒーヒー言わされるのがおちなのだ。

●黒人レスラーは頭突きに注意

黒人レスラーは、テクニックらしいテクニックを持っていないことが多い。そのかわりスタミナ抜群で倒すのに時間がかかるはずだ。また、例外なく頭が固く、ヘッドバッド（頭突き）攻撃には悩まされるだろう。

●ばかデカイのはアンドレだ

巨漢が多いレスラーのなかでも頭ひとつデカイやつがいたら、絶対にアンドレ・ザ・ジャイアント。もうホントに、強すぎてごめんなさいって感じのやつなのだ。



↑『ファイヤープロレスリング』のマッド・タイガーは反則ばかりのインド人だ。



↑『スーパースタープロレスリング』のA.ブーチャン。技は地味だが体力はあるぞ。

2．『ドラクエ』のパスワード

猪木、馬場、鶴田、長州力、藤波。さてこれは何でしょう？　いきなりレスラーの名前を並べられても、何のことだかさっぱりわからないって人が多いと思う。もし「ああ、アレね」なんてわかったキミは、立派なゲーム事情通だ。

じつはこれ、かの名作『ドラゴンクエスト』の秘密のパスワードなんだよね。復活の呪文を入力するときに〝いのきばばつるたちようしゆうりきふじなみ〟と入れると、いきなりレベル26からゲームを始めることができるのだ。

このプロレスパスワードは、プロレス好きの『ドラクエ』製作スタッフのちょっとしたいたずらだ。もちろん、プロレス好きのゲームファンへのプレゼントとも考えられるけどね。よっ、憎いよ！

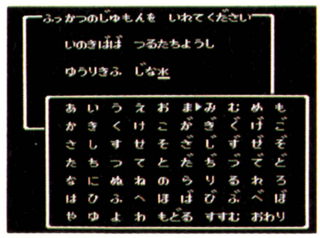
3．しったかぶり会話講座

さもプロレスに詳しそうなふりをするための例文を伝授するぞ。これを暗唱すれば、友だちに尊敬されるか気持ち悪がられるか、どっちかだ。

①「きのうのUのセミは、しょっぱかったな」（きのうのUWFのメインイベントの前に行なわれた試合はおもしろくなかったな）

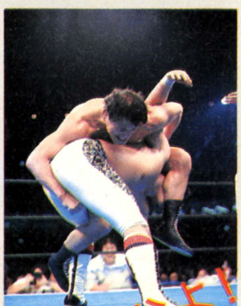
②「もしスイングしなくてガチンコになったら、手か足持ってかれちゃうんじゃないの」（もしも対戦相手と呼吸が合わなくて、遠慮会釈なしの真剣勝負になってしまったら、手の骨か足の骨を折られちゃうんじゃないの）

と、こんな感じだ。ここから先はキミたちに任せる。プロレスの底なしの深さに、ひとりでも多くの若者がハマることを祈りつつ……。



↑『ドラクエ』のプロレスパスワード。レベルは高いが武器なしの状態で始まる。

プロレスゲームに見るアントニオ猪木の変遷



ほとんどすべてのプロレスソフトに、〝アントニオ猪木みたいな人〟が登場している。アゴが長くて延髄斬りを使うあの人だ。全レスラー中、知名度、人気の点でナンバーワンの猪木だから出演本数（？）が多いのは当然のこと。

ちょっと注意してみると、ゲームが現実に呼応しているのがわかるのだ。本物の猪木が国会議員になると、ゲームにも選挙に立候補する〝猪木みたいな人〟が現われたり……ね。ゲームは世につれ世はゲームにつれ、ってやつですかね。



↑『闘魂伝説』のイノチ選手。この突き出たアゴが、猪木顔の基本なのだ。



↑『ファイヤープロレスリング』のビクトリー・武蔵は38歳の頃の猪木にそっくりだ。



↑ついには選挙に立候補してしまう『マニアックプロレス』のジャントニオ飛場。



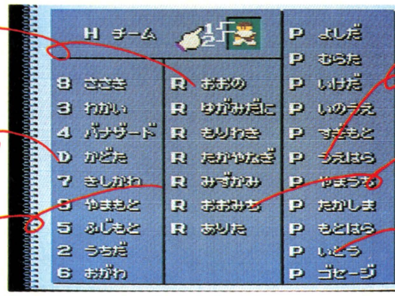
ベストプレープロ野球'90で弱小球団を救えるか!?

今年のペナントレース、セパ両リーグとも最下位球団は悲惨な状況だった。どうにか来年はタイガースとホークスを最下位から救いたい！　そんな願いから、当編集部では『ベストプレープロ野球'90』を使って、両球団のパワーアップを試みたのだ。その結果はというと……。

アスキー　12月13日発売　6800円

ホークス編　監督はキミだ! 田淵は解任だあ

まずホークスからだ。11月7日までに発表されたトレード選手を含めて、チームをパワーアップさせることにしたぞ。打力はともかくとして、投手力をどうにかしたいのが、このチームだ。弱いのはすべて投手の責任といっても過言ではない。なのに、藤本をトレードに出してしまったのは、はっきり言って失敗だろう。ただでさえ有力な投手が少ないというのに、このトレードは自殺行為!?　というわけで、投手を中心にパワーアップをはかってみたのだ。



大野
タイガースから来た選手。外野の守備に期待だ。

門田
ホークスに戻ってきたベテランの主砲なのだ。

水上
カープから来た内野の守備要因のはずだが……。

上原
ドラゴンズの投手。速球に力がある。

大道
二軍から抜擢された選手。とりあえず代打で。

伊東
ヤクルトの投手。投手力アップに貢献。

トレードで中継ぎ陣を補強っ!!

他のチームの選手ではあるけど、今年はそんなに活躍していないが実績のある投手がふたり、『'90』のリストから外れている。ドラゴンズの上原と、スワローズの伊東だ。もったいない!!　これはダイエーのマネーパワーで引き抜くしかない。これで投手力アップ間違いなしだね。

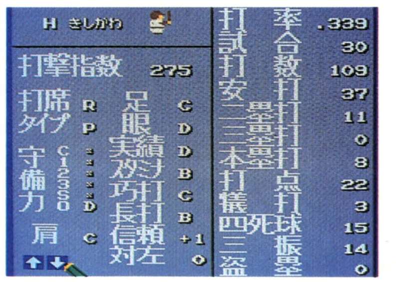


⬅本来なら、これぐらいはやってくれそうなのに。しっかりしてくれよな！

むらた	Ro	A	144	B	C	C	B	C	B	26
うえはら	Ro	B	146	B	C	C	A	D	C	26
いとう	Ro	C	142	B	C	C	B	C	B	26

未来の4番打者に栄光あれ!

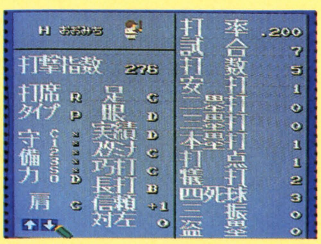
日本記録タイの1シーズンで3本のサヨナラホームランを放ったことのある選手。将来は4番打者として活躍してほしいね。しかし、今年の成績はひどすぎた。とても安心して4番を任せられやしないよ。来年は、期待の意味を込めてこれぐらいはやってくれなきゃ困るよ。ホントに。



⬆4番ならば、やはりチャンスに強くないとね。去年のような活躍をしてほしいぜっ。

ポイント　若手選手も負けてられないぜ

チーム状態がよくないときは、若手選手にとってはチャンス。ふがいなかったベテランを横目に、来年は若手選手がおおいに活躍してくれるはず!!　ここに挙げた選手はほんの一例にすぎない。現在の1軍選手を脅かすぐらいの選手がどんどん出てくれれば苦労はないんだけど。



⬆一軍が駄目なら、二軍に期待するしかない。重要な戦力になってほしいね。

結果

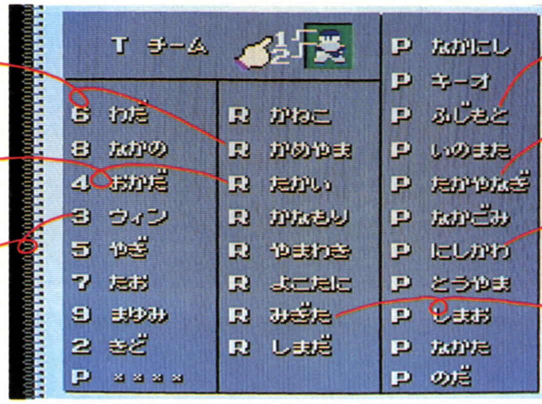
30試合ではこんなもん。5割まであと少しだったんだけどね。一応、最下位じゃないってとこがポイント。まあ、いきなり優勝なんてことはないだろうから、とりあえずよろしいのでは？



⬆いきなり優勝なんて無理だから、なかなかの成績といったところだ。パワーアップ成功ってことでしょう。

タイガース編 優勝したときのパワーはどこへ

去年は最下位ではなかったが、今年はまたもや最下位に逆戻りだ。情けないったらありゃしない。優勝したときのパワーはどこへいったんだ。優勝した年の投手状態は今年同様、決していいとはいいきれなかった。しかし、あのときはバースがいた。掛布もいた。そして、抑えに中西と山本がいた。でも、今年だって、岡田がいる。八木ももう少し実力がつけば、チームの中心打者となるはず。抑えには野田がいるじゃないか。でも、今年は最下位だった。なぜだ。



亀山
二軍選手。守備でチームに貢献してくれそう。

高井
長打力のある期待の新人選手なのだ。

ウィン
パリッシュのあとがまの期待の外人選手だ。

藤本
元ダイエーの投手。10勝はしてくれそうだ。

高柳
仲田とトレードした、元近鉄の投手。

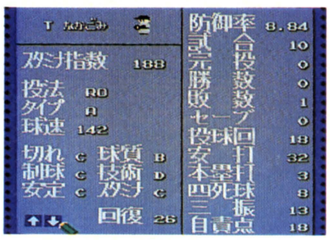
西川
元ダイエーの投手。中継ぎとして活躍しそう。

右田
元ダイエーの外野手。守備力が高いぞ。

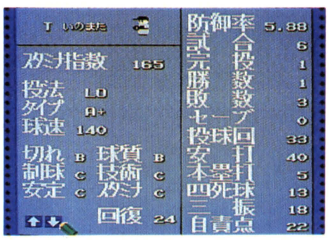
勝利に対する執着心を持て!

やはり投打ともにいまひとつな感じだ。まずは投手のパワーアップからいこう。仲田は近鉄の高柳とトレード。高柳は新人投手の野茂に先を越されてしまい、ひがみからチーム内で孤立しているはず。なかなか成長しない仲田を交換要員に出せば、トレード可能では!? つぎに中込。若手の投手として十分期待できる。これからが楽しみな投手だ。最後に野田。完璧な火消し役となれなかったのは、気が小さかったため。それを知った川藤コーチ。野田の精神修業の師となり、野田の成長に一役買ったのだ。

いのまた	Lo	A+	140	B	C	C	B	C	C	24
たかやな	Ro	A	138	B	B	C	C	C	C	26
なかごみ	Ro	A	142	C	C	C	B	D	C	26
のだ	Ro	B	144	B	C	B	C	C	C	26



⬆これでどおだあ！ これでも勝てないなら、登録抹消しちまうぞ。

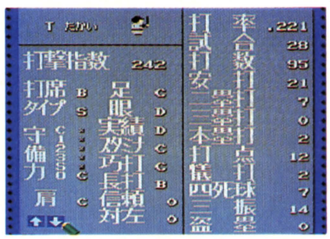


⬆期待のかかる先発投手の猪俣。せめて、10勝ぐらいはしてほしいよね。

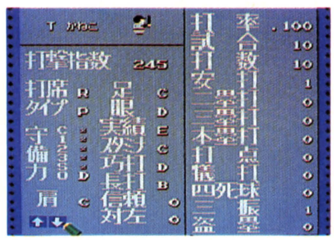
これが未来の猛虎打線だあ!

では、打者のパワーアップに移ろう。なんといっても、今年は八木がよかった。チーム内に暗い雰囲気が漂う中、八木の活躍だけが明かるい話題だった。気をよくした八木、この分でいくと来年は長打力だけでなく、巧打のほうも……。つぎに、金子。本来なら長打力がもっとあるはず。来年はいっちょ、本領発揮ということで長打力を一段階アップでしょう。あとは、二軍にいた若手ふたりに期待だ。

やぎ	R	R	・	・	・	D	D	D	B	C	D	E	C	D	B	−1	0	240
かねこ	R	R	・	・	・	・	・	D	C	C	D	E	C	D	B	0	0	240
かめやま	R	P	・	・	・	・	C	C	B	B	C	D	C	B	C	0	0	270
たかい	B	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	C	B	0	0	250



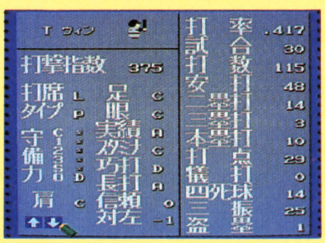
⬆よしっ、長打力をアップさせたぞ。これでチーム本塁打数もアップ確実だ。



⬆とりあえずは、代打で使っていこう。調子がよさそうなら、即起用だっ！

ポイント 新外人には大いに期待しよう

近年、阪神ははずれの外人選手をひかない。だから、今回選んだ外人選手も、このくらいの成績は残してくれるだろう。攻撃において外人選手がかなり重要な役目を持っている阪神。最下位脱出のポイントを握っているのは、やはり外人選手以外に考えられない。



⬆これが新外人だ。パリッシュぐらいの成績を残してくれないと困るんだよなあ。

結果

うーん、いまいちな結果となった。最下位ではないんだけどね。どうやら、補強は失敗だったかな!? コンピューターではなく、自分で操作すればもっといい結果になったはずだけど……。



⬆防御率を見ればわかるとおり、強化したはずの選手があまりいい結果を出さなかったようだ。

セリーグ'90年度版データ

読売ジャイアンツ　ふじた

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
守備	完投	調子	多い	多い	少い	少い	高い	低い

投手	投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
	さいとう	Ru	C	142	A	B	A	B	B	A	26
	くわた	Ro	A	146	A	B	A	C	B	A	26
	きだ	Ro	A	148	B	C	B	B	D	B	24
	みやもと	Lo	A	142	B	C	C	C	D	B	24
	こうだ	Ro	A+	140	B	C	B	C	C	B	24
	まきはら	Ro	B	140	A	B	B	A	C	B	20
	よしだ	Lo	A	140	C	C	D	C	C	C	24
	まつばら	Lo	A	136	C	D	D	C	D	D	24
	かとう	Ro	C	138	C	D	C	C	C	D	20
	ひろた	Ro	C	140	C	B	C	B	C	C	22
	みずの	Ro	A+	140	B	C	C	B	D	C	22
	まつたに	Ro	C	138	B	B	C	C	B	C	24

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
	おがた	B	S	·	·	C	D	D	C	C	A	C	D	D	C	E	0	0	280
	かわい	R	S	·	·	·	C	A	·	B	C	D	D	C	A	E	0	0	270
	しのづか	L	S	·	·	A	·	·	·	D	D	A	A	E	S	D	+1	−1	300
	はら	R	P	·	·	·	D	·	D	D	D	B	B	B	E	A	0	0	280
	クロマティ	L	S	·	·	·	·	·	C	D	C	B	A	C	D	C	+2	−1	300
	おかざき	L	S	·	D	D	C	E	·	C	D	C	C	C	B	C	+1	−1	290
	こまだ	L	P	·	B	·	·	·	C	B	C	D	C	B	D	B	+1	−1	290
	なかお	R	S	B	·	·	·	·	·	B	C	D	C	E	C	D	0	0	240
	よしむら	L	S	·	·	·	·	·	D	E	E	B	B	D	C	B	+1	−1	300
	ブラウン	R	S	·	·	·	·	·	C	B	D	D	D	C	D	C	0	0	280
	よじょう	L	S	·	·	·	C	·	·	D	D	D	D	D	D	D	0	−2	260
	おおもり	L	P	·	D	·	·	·	D	C	D	C	E	D	D	C	0	−1	250
	にしおか	R	P	·	·	·	·	·	B	B	C	C	D	C	C	D	0	+2	260
	いのうえ	R	P	·	·	·	·	·	C	B	C	D	D	B	D	C	−1	0	260
	うえだ	R	P	·	·	C	C	C	D	B	B	D	E	C	C	E	0	0	240
	むらた	R	P	C	·	·	·	·	·	C	D	D	E	C	D	D	0	0	250
	もとき	R	P	·	·	·	·	D	·	B	C	C	C	D	B	B	0	0	280

言わずと知れた、セリーグの優勝チームだ。先発投手がかなり優れている。先発完投がこのチームの勝ちパターンだ。中継ぎと抑えに、もっと力があればより強いチームになるだろう。打線での成長株は駒田だ。駒田はもともとチャンスに強い選手。なにせ、満塁男の異名をとるぐらいの選手だからね。他のチームからもっと恐れられる打者になってほしいぜ。

この選手を強化しろ

木田	投型	AからA+に変更
駒田	巧打	DからCに変更
原	巧打	EからDに変更

広島カープ　　やまもと

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	多い	少い	多い	多い	低い	高い

投手	投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
	おおの	Lo	A+	142	A	A	A	B	B	B	22
	かわぐち	Lo	A	140	A	C	B	B	C	A	26
	きたべっぷ	Ro	C	136	B	B	C	C	A	C	26
	ながとみ	Ro	B	146	B	C	C	B	C	B	24
	かねいし	Ro	A+	134	C	C	B	B	C	C	22
	かわばた	Ro	A+	136	B	B	B	C	B	D	24
	たかぎ	Lo	A	138	B	C	C	D	D	C	24
	きよかわ	Lu	D	132	B	C	C	C	B	E	26
	あきむら	Ro	C	136	C	C	B	C	C	D	26
	きとう	Ro	A+	142	C	B	C	B	C	C	24
	ささおか	Ro	B+	144	B	B	C	C	C	C	26
	おの	Ro	B	142	B	D	C	C	D	C	24

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
	のむら	L	S	·	·	·	D	C	D	B	A	C	E	C	C	D	0	−1	290
	しょうだ	B	S	·	·	A	·	·	·	C	A	B	A	C	A	E	0	0	320
	たかざわ	R	S	·	·	·	·	·	B	B	B	B	B	C	B	C	+1	0	290
	こばやかわ	L	P	·	C	·	·	·	·	D	D	C	C	B	D	B	0	−1	300
	ヤング	B	P	·	·	·	·	·	C	D	C	D	D	C	E	A	0	+1	260
	アレン	R	P	·	·	·	·	·	D	D	C	D	D	D	E	B	−1	0	270
	やまざき	B	S	·	·	·	D	·	B	C	B	D	B	B	B	D	0	0	280
	たつかわ	R	P	A	·	·	·	·	·	C	E	C	D	D	C	E	0	0	240
	にしだ	L	P	·	·	·	·	·	D	C	E	C	D	C	D	C	+2	−2	300
	ながしま	L	S	·	·	·	·	·	B	B	C	C	C	C	C	C	0	−1	260
	おさない	L	P	·	C	·	·	·	D	D	D	E	D	C	E	B	0	−2	260
	はら	L	S	D	·	D	·	·	·	D	D	C	D	D	C	E	0	−1	260
	こう	L	S	·	·	C	C	D	·	C	C	D	E	B	D	E	0	−1	230
	みずかみ	R	P	·	·	·	C	C	·	B	D	D	C	C	C	D	0	0	250
	おがた	R	S	·	·	C	D	D	B	C	B	D	E	D	C	E	0	0	230
	うえだ	R	S	C	·	·	·	·	·	C	D	E	E	C	D	E	0	0	220
	せと	R	P	A	·	·	·	·	·	B	C	C	C	B	D	C	0	0	240

かつては投手王国とまで言われたチーム。優れていた先発投手も現在では大野と川口を除いてちょっと力不足な感じを受ける。抑えの投手では佐々岡が頼りになるね。この佐々岡を先発にして、抑えには津田をもってくるのもいいだろう。打者ではアレンがもっと成長してくれるはずだ。西武からきたバークレオにポジションを奪われまいとして、今年以上に活躍してくれることだろう。

この選手を強化しろ

野村	長打力	DからCに変更
アレン	長打力	BからAに変更

大洋ホエールズ　すどう

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	完投	調子	少い	多い	少い	多い	低い	高い

投手	投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
	さいとう	Ro	D	132	A	B	C	C	A	C	22
	のむら	Lo	A	140	A	B	C	C	C	C	24
	なかやま	Ro	A	144	B	C	C	B	C	B	24
	かけはた	Ro	B+	140	B	B	C	B	C	B	26
	にうら	Lo	D	136	B	B	C	C	A	B	22
	だいもん	Ro	A	138	B	C	C	C	D	B	26
	ささき	Ro	A	146	C	C	D	C	D	C	22
	まつもと	Ro	B+	138	C	D	C	C	C	D	22
	たなべ	Lo	A	144	C	C	D	C	D	C	24
	おかもと	Lo	C	136	C	C	C	C	C	D	24
	えんどう	Ro	A+	140	A	B	B	C	B	C	22
	みずお	Lo	A	138	C	C	B	C	B	D	22

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
	よこたに	L	P	·	·	·	·	·	B	C	B	D	E	C	C	D	0	−1	280
	たかはし	B	S	·	·	·	·	C	·	B	B	D	C	B	C	E	0	0	250
	たかぎ	L	S	·	·	A	C	B	·	B	A	B	A	B	B	E	0	−1	300
	マイヤー	R	P	·	E	·	·	·	·	D	E	D	D	C	E	A	0	0	280
	パチョレク	R	S	·	D	·	·	·	D	D	D	B	A	C	C	C	+2	0	320
	やまざき	L	P	·	·	·	·	·	C	B	B	B	D	C	B	D	+1	−1	290
	しみず	R	P	·	·	D	D	·	·	C	C	C	E	C	C	C	0	0	260
	たにしげ	R	P	C	·	·	·	·	·	B	D	D	E	C	D	D	0	0	240
	たしろ	R	P	·	D	·	·	·	·	D	E	D	C	D	E	B	0	+1	250
	みやざと	L	S	E	·	·	·	·	C	B	C	C	E	C	C	E	0	−1	280
	かとう	L	S	·	·	·	·	·	D	D	C	D	C	D	C	E	0	−1	260
	こまざき	L	S	·	·	·	·	·	B	C	B	D	D	C	D	D	0	−1	240
	ちょうし	R	S	·	·	C	C	·	·	C	C	C	D	C	B	E	0	0	270
	おおの	R	P	·	D	·	D	·	·	C	D	E	E	C	E	C	0	0	260
	しんどう	R	S	·	·	C	·	C	·	C	C	D	E	D	D	D	−1	0	240
	いちかわ	R	P	B	·	·	·	·	·	C	E	C	D	C	C	D	0	0	240
	みやがわ	L	S	·	·	B	·	·	C	C	B	D	D	C	B	D	0	0	270

機動力のあるチームだ。チーム内で、一番足が速い高木を先頭打者にもってくるのも、いいかもしれない。セリーグの首位打者となったパチョレックにチャンスが回れば、占めたもの。もうひとりの外人選手マイヤーはあまり頼りにならない。いっそのことマイヤーをひっこめて、ポンセを復活させるのも手だね。これで、ポンセが活躍してくれれば、打線は文句のつけどころがないチームとなるだろう。

この選手を強化しろ

パチョレック	巧打	CからAに変更
高木	巧打	BからAに変更

中日ドラゴンズ　ほしの

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
守備	継投	調子	少い	多い	少い	少い	高い	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
にしもと	Ro	C	136	B	A	A	C	A	B	24
やまもと	Lo	C	138	B	B	B	B	C	B	28
こまつ	Ro	B+	142	B	B	C	B	C	C	22
いまなか	Lo	A	140	B	C	C	D	D	C	24
おの	Ro	C	136	B	C	C	C	B	C	24
やまうち	Ro	C	134	B	C	B	C	B	C	26
かわばた	Ro	A	138	C	C	D	B	D	C	26
かしま	Ro	A+	138	C	C	B	B	C	D	26
よねむら	Lo	D	136	C	D	C	C	C	D	24
かく	Ro	B+	146	A	C	B	B	C	B	28
よだ	Ro	B	150	C	C	B	C	C	D	24
こじま	Ro	B	140	B	C	C	C	B	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
たつなみ	L	S	・	・	C	・	A	・	C	B	C	E	D	A	E	0	−1	290
ひこの	R	P	・	・	・	・	・	B	A	C	C	C	B	C	C	−1	0	260
うの	R	P	・	・	C	C	C	C	B	C	D	C	B	E	A	0	+1	280
おちあい	R	S	・	C	・	D	・	・	D	D	A	A	C	C	A	+2	+1	320
バンスロー	R	S	・	・	A	A	・	・	B	D	C	B	D	D	B	0	0	300
にむら	R	S	・	・	C	C	・	・	C	C	B	C	C	B	C	+1	0	280
たいほう	L	P	・	D	・	・	・	E	B	C	D	E	B	D	B	0	−2	260
なかむら	R	P	C	・	・	・	・	・	A	D	D	D	A	D	D	0	0	250
かわまた	L	S	・	D	・	・	・	D	D	D	B	C	C	C	D	0	−1	280
おと	L	S	・	・	・	・	・	B	C	C	C	D	D	C	D	0	−1	260
やまなか	L	S	C	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	D	E	0	−1	260
こうやま	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	C	E	C	D	D	0	0	250
しみず	R	S	・	・	C	C	・	・	C	B	D	E	C	C	E	0	0	240
こもり	B	S	・	・	C	・	C	・	C	C	D	E	D	C	E	0	0	240
えんだ	B	S	・	・	・	・	・	B	C	B	D	E	C	C	E	−1	0	230
きたむら	R	S	・	・	・	・	・	A	C	C	D	D	D	C	E	0	0	230
やの	R	S	C	・	・	・	・	・	C	B	C	D	C	B	D	0	0	270

郭と与田のダブルストッパーは強力だ。先発投手がイマイチなので、早めの継投策を考えたほうがよさそう。打線も、セリーグでホームラン王と打点王を取った落合を筆頭にかなり強力。セリーグで一番得点能力のあるチームといえよう。今年トレードに出されそうな宇野が、なにくそと打撃で奮起してくれると、さらにグッド。得点力がぐんとアップすること間違いなしだ。

この選手を強化しろ

中村	守備	CからBに変更
落合	巧打	CからBに変更
宇野	巧打	EからCに変更

ヤクルトスワローズ　のむら

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
守備	継投	調子	多い	多い	多い	多い	低い	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
かわさき	Ro	A+	146	B	C	C	B	C	B	26
おばな	Ro	C	136	B	B	B	C	B	B	24
にしむら	Ro	B	142	B	C	C	D	C	C	24
かとう	Lo	D	132	A	C	C	C	C	C	24
みやもと	Ru	A	136	C	C	C	D	B	B	26
やの	Lo	A	136	B	C	D	C	D	C	24
かわむら	Ro	C	138	C	C	C	B	C	C	24
らんばし	Lu	D	134	C	D	C	C	C	D	26
なかもと	Ro	C	136	C	C	B	C	B	C	24
かなざわ	Ro	C	136	C	C	C	D	B	C	26
ないとう	Ro	A+	140	A	C	B	B	D	B	26
おかばやし	Lo	B	142	B	B	C	B	C	B	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
いいだ	R	S	・	・	C	・	・	C	B	A	D	E	D	C	E	0	0	280
とましの	B	S	・	・	C	D	・	C	D	A	C	D	C	B	E	0	0	270
あらい	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	D	C	C	D	−1	−1	280
ひろさわ	R	S	・	C	・	D	・	C	B	C	B	C	A	C	B	+1	+1	310
いけやま	R	P	・	・	・	・	B	・	A	B	E	C	A	D	A	0	+1	290
はた	L	P	D	・	・	・	・	D	D	C	C	D	D	C	D	0	−1	280
すみ	R	S	・	D	・	B	・	・	C	D	C	C	D	B	D	0	+1	270
ふるた	R	S	B	・	・	・	・	・	C	D	D	E	D	C	E	−1	0	240
すぎうら	L	P	・	D	・	・	・	E	E	E	B	B	E	D	B	+1	−1	270
やえがし	R	S	D	E	・	・	・	・	E	E	C	C	D	C	D	+1	+1	260
ながしま	R	P	・	・	・	D	・	・	B	C	D	E	B	E	B	−1	0	250
くりやま	B	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	D	C	C	E	0	0	260
おがわ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	D	D	D	C	D	C	0	+1	260
やなだ	B	S	・	・	・	・	・	C	B	B	D	E	C	C	E	0	0	250
しぶい	R	S	・	・	B	B	C	・	C	C	C	E	D	C	E	−1	0	240
なかにし	R	S	B	・	・	・	・	・	C	D	D	E	C	D	E	0	0	220
さくらい	R	S	・	・	C	・	・	・	C	C	D	C	B	B	D	0	0	260

投手力がかなり乏しいチームだ。先発の川崎、抑えの内藤以外は、あまり頼りにならない。打線のほうも、広沢と池山以外は頼りにならない。しかし、足の速い苫篠、飯田のふたりをうまく出塁させれば機動力を使った野球ができる。足にはスランプがないと言われているので得点力アップは確実。つぎに投手。内藤を抑えだけに使うのはもったいない。先発投手として使ったほうが勝率が確実に上がるぞ。

この選手を強化しろ

川崎	制球	CからBに変更
広沢	巧打	CからBに変更

阪神タイガース　なかむら

タイプ	投手	起用	打順	バンド	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	多い	少い	多い	多い	高い	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
なかにし	Ro	A+	140	A	B	B	C	C	B	26
キーオ	Ro	B+	140	A	A	C	B	B	B	26
いのまた	Lo	A+	140	B	C	D	B	C	C	24
なかだ	Lo	A	138	B	C	C	C	C	C	24
いけだ	Ro	C	138	B	C	D	C	B	C	24
いとう	Ro	B	138	C	C	B	C	C	C	24
しまお	Ro	A	142	C	C	D	C	D	C	26
とうやま	Lo	A	140	B	D	E	C	D	C	24
なかごみ	Ro	A	140	C	D	D	B	D	C	26
なかた	Ro	C	138	C	C	C	B	B	D	24
のだ	Ro	B	144	B	C	C	C	D	C	26
ゆふね	Lo	A	140	B	C	C	B	D	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
わだ	R	S	・	・	C	・	B	・	C	B	B	C	C	B	E	+1	0	300
おおの	B	S	・	・	・	・	・	B	B	B	C	D	C	C	E	0	0	280
おかだ	R	P	・	・	C	C	・	・	C	C	C	B	B	D	B	+2	+1	290
パリッシュ	R	P	・	D	・	・	・	・	D	D	D	A	D	E	S	0	0	260
たお	L	S	・	・	・	・	・	D	D	D	C	B	D	C	D	0	−1	290
まゆみ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	C	A	D	C	C	0	+1	270
やぎ	R	P	・	・	・	D	D	D	B	C	D	E	C	D	B	−1	0	240
きど	R	P	B	・	・	・	・	・	C	E	D	D	C	C	D	0	0	250
かなもり	L	S	・	E	・	・	・	D	D	D	C	C	C	C	E	+1	−1	280
なかの	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	C	C	0	−2	260
よこたに	R	S	・	D	・	C	・	D	C	C	D	E	D	C	D	0	0	260
やまわき	R	S	・	・	C	・	C	・	C	C	D	E	C	D	E	0	0	260
とまり	R	P	・	C	・	・	・	D	C	C	D	D	C	D	D	0	0	260
かねこ	R	P	・	・	・	・	・	D	C	C	D	E	C	D	C	0	0	240
ひらた	R	S	・	・	・	C	B	・	B	D	C	C	C	C	E	0	0	240
しまだ	R	S	C	・	・	・	・	・	B	D	D	E	C	C	E	0	0	230
せきがわ	L	P	C	・	・	・	・	・	B	D	C	D	C	C	D	0	0	250

中西、キーオ以外に勝ち星をあげられそうな投手がいない。とくに、中継ぎ陣は悲惨な状況である。終盤で野田を投入して逃げきるしか勝つ方法はないだろう。打線も、パリッシュの一発を期待するしかなさそう。打力が乏しい中で、金子は成長してくれるはずだ。今年活躍した八木のようになってくれることに期待しよう。もともと長打力には定評のある選手だからね。

この選手を強化しろ

中西	投球術	CからBに変更
猪俣	安定	DからCに変更
金子	長打力	CからBに変更

※各チームの最下段の選手データは、その選手が活躍することを期待してファミコン通信編集部が独断で決めたものです。

パ・リーグ'90年度版データ

西武ライオンズ　もり

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
守備	完投	実積	多い	多い	少い	多い	低い	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
わたなべひ	Ro	A+	146	A	B	C	D	C	A	26
わたなべと	Ro	A	150	B	C	C	B	C	A	22
かく	Ro	B+	144	A	B	A	B	C	B	20
くどう	Lo	A	140	A	C	C	C	B	C	24
いしい	Ro	B+	142	B	B	C	C	C	C	24
まつぬま	Ru	A	136	B	C	B	C	B	C	20
たかやま	Ro	C	140	C	C	C	B	C	C	26
おだ	Lu	D	134	C	C	C	D	C	E	24
にしもと	Ro	A	136	C	C	C	C	D	D	24
しおざき	Ru	B+	140	B	C	C	C	B	D	24
かとり	Ru	C	136	B	B	C	C	C	D	26
ながみ	Ro	B	144	B	C	C	C	C	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
つじ	R	S	·	·	S	·	·	·	B	A	B	C	B	B	E	+1	0	290
ひらの	B	P	·	·	·	·	·	A	A	B	C	B	C	B	D	0	+1	280
あきやま	R	P	·	·	·	·	·	A	A	A	D	B	A	D	A	−1	0	260
きよはら	R	S	·	B	·	C	·	·	B	C	B	B	A	C	A	+2	+1	300
デストラデ	B	P	·	·	·	·	·	D	D	D	E	D	C	E	A	0	0	270
いしげ	R	S	·	·	·	B	C	·	B	B	C	B	C	B	C	+1	+1	280
いとう	R	S	A	·	·	·	·	·	C	C	C	C	B	C	D	−1	0	270
たなべ	R	P	·	·	·	·	C	·	B	C	C	D	B	D	D	0	0	260
よしたけ	L	S	·	·	·	·	·	B	C	C	D	D	C	C	E	0	−1	270
とましの	R	S	·	·	C	·	·	C	C	C	D	D	C	C	D	0	0	260
すずき	R	S	·	·	C	·	·	C	C	C	D	D	C	C	D	0	0	250
むらおか	R	S	·	D	C	C	C	·	C	C	D	D	D	C	E	0	0	240
はにゅうだ	B	S	·	·	·	·	·	C	A	B	D	E	D	C	E	0	0	250
もり	L	P	·	·	·	·	·	·	D	D	D	D	E	C	D	0	−1	270
あべ	L	S	·	C	·	·	·	C	C	D	D	D	C	D	D	−1	−2	250
なかだ	R	S	B	·	·	·	·	·	B	C	D	E	D	D	E	−1	0	220
ならはら	R	S	·	·	·	·	B	·	C	B	C	C	C	B	C	0	0	270

攻守のバランスがとれているすばらしいチームだ。機動力にも長けていて、欠点がないようだ。もし、欠点をあげるとしたら、控え選手の中に打ってくれそうな選手がいないことだけ。投手の中で、成長しそうなのは抑えの潮崎だ。毎年、このチームの抑え投手はあまりパッとしないのだが、これからは潮崎が守護神となってくれそうだ。安定したピッチングに期待しよう。

この選手を強化しろ

潮崎	安定	CからBに変更
渡辺久	球質	DからCに変更
デストラーデ	長打力	AからSに変更

オリックスブレーブス うえだ

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
守備	攻撃	実積	少い	多い	少い	多い	低い	低い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
ほしの	Lo	D	132	A	C	B	C	B	A	26
さとう	Ro	A	138	B	B	B	B	C	B	24
やまおき	Ro	A+	140	B	B	C	A	C	B	26
ホフマン	Lo	C	138	B	B	C	B	B	C	26
いとうあつ	Ru	C	140	C	B	D	C	D	C	24
ふるみぞ	Lo	A	136	B	C	D	C	C	C	26
やまうち	Ro	A+	138	B	C	C	B	C	D	24
たかぎ	Lo	A	144	C	C	D	C	D	C	24
もり	Lu	C	134	C	C	D	D	C	D	24
いとうひで	Ro	C	140	B	B	C	C	C	C	26
さかい	Ro	C	140	B	B	B	C	B	C	24
はせがわ	Ro	A	138	B	B	C	C	C	C	24

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
まつなが	B	S	·	·	·	A	·	·	B	B	B	A	B	C	C	+1	0	300
くまの	L	P	·	·	·	·	·	C	C	C	C	C	C	C	C	0	−2	260
かどた	L	P	·	·	·	·	·	E	E	E	B	A	D	E	A	+2	−1	290
ブーマー	R	P	·	D	·	·	·	·	D	D	B	A	C	E	A	+2	+1	320
いしみね	R	P	·	·	·	·	·	E	D	D	C	A	D	D	A	+1	+1	280
ふじい	L	P	·	C	·	·	·	C	D	C	C	C	B	C	A	0	−1	290
ふくら	R	S	·	·	C	·	D	·	C	B	B	B	C	B	D	0	0	260
なかじま	R	P	B	·	·	·	·	·	A	C	D	E	B	D	D	−1	0	240
おがわ	R	S	·	·	·	·	C	·	C	B	D	E	C	C	D	0	0	270
ふじた	R	P	C	·	·	·	·	·	D	D	D	C	D	C	C	0	0	250
やまごし	R	S	·	·	C	C	C	·	C	C	D	D	D	C	E	0	0	250
ゆみおか	R	S	·	·	·	·	C	·	D	C	C	C	D	C	E	0	0	230
ふくはら	R	S	·	·	A	B	·	·	B	C	D	E	C	C	E	0	0	230
もとにし	R	S	·	·	·	·	·	B	C	B	C	D	C	C	D	0	0	290
さとう	L	P	·	·	·	·	·	C	D	B	D	E	B	D	D	+1	−2	250
やまもり	R	S	·	·	·	·	·	B	C	C	C	D	C	C	D	0	0	270
みなみむれ	R	P	·	·	·	·	·	B	B	B	C	C	B	C	D	−1	0	250

なんといっても打線がウリのチーム。とくに、3番から6番にかけての長打力は恐ろしいものがある。機動力にやや乏しい気がするが、これだけの長打力があれば気にならないだろう。投手では、球の切れがいい星野が頼りになる。打者では、ギャグの切れがいい佐藤に成長を期待したい。ギャグと長打力の両方が優れた選手になってほしい。

この選手を強化しろ

酒井	切れ	BからAに変更
熊野	走力	CからBに変更
佐藤	長打力	DからCに変更
山越	信頼度	0から+1に変更

近鉄ブァッファローズ おおぎ

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	少い	多い	少い	少い	高い	高い

投手

投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
あわの	Lo	A+	142	A	A	A	C	B	A	26
のも	Ro	B+	148	A	D	C	A	C	A	26
おの	Lo	A	138	A	B	B	B	C	B	24
やまざき	Ro	A	140	B	C	C	B	C	C	26
かとう	Ro	B+	140	B	D	C	B	D	C	26
たかやなぎ	Ro	A	138	B	B	C	C	C	C	26
いけうえ	Ro	B	138	C	D	D	C	D	C	24
きのした	Lo	D	136	B	C	C	C	C	D	24
ささき	Ru	C	134	C	C	D	D	C	C	24
さとう	Lo	A+	136	B	C	C	B	C	D	24
よしい	Ro	B+	144	B	B	C	A	C	C	28
てらまえ	Ro	A	140	C	C	C	B	B	B	26

野手

野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
おおいし	R	S	·	·	B	·	·	·	E	A	B	B	C	B	D	0	0	300
あらい	L	S	·	D	·	·	·	C	C	C	A	A	C	A	D	0	−1	300
ブライアン	L	P	·	·	·	·	·	D	C	C	E	C	A	E	S	+2	−1	260
トレーバー	L	P	·	D	·	·	·	·	D	E	D	D	C	D	A	0	−1	300
むらかみ	R	P	·	·	·	D	D	D	B	C	D	C	B	C	B	+1	+1	290
すずき	R	P	·	·	·	·	·	D	C	D	D	C	C	D	B	0	+1	270
かねむら	R	P	·	·	·	B	·	·	B	D	C	C	C	C	C	0	+1	270
やました	R	P	B	·	·	·	·	·	C	D	D	D	C	D	C	0	0	250
まきし	R	S	·	·	·	C	A	·	C	C	C	D	C	C	D	0	0	250
いしい	R	P	·	D	·	C	·	·	C	C	C	E	C	D	B	+1	0	270
なかたに	L	P	·	·	·	·	·	D	C	D	C	E	C	D	D	0	−1	270
よねざき	L	S	·	·	C	·	C	·	B	C	C	E	D	C	E	0	−1	230
あだち	B	S	·	·	C	·	·	·	C	C	D	E	C	C	E	0	0	230
よしだ	R	S	·	·	C	·	C	·	C	B	D	E	D	D	E	−1	0	220
なかね	R	P	·	·	·	·	·	D	D	C	D	E	C	D	C	0	0	240
みつやま	R	P	C	·	·	·	·	·	B	D	D	E	C	D	D	0	0	250
みずぐち	R	P	·	·	·	·	B	·	C	B	C	D	C	C	D	0	0	250

ふたりの外人選手の長打力が得点の決め手となるだろう。このふたりの前に、ランナーをためておくことが得点をあげるポイントだ。投手では阿波野と野茂が有力な戦力となる。このチームで成長するとしたら、やはり野茂。現在でもビッグな選手だが、まだまだこんなものじゃないはずだ。もっと、ボカボカ三振を奪って、新しい奪三振の記録を造ってほしいよね。

この選手を強化しろ

阿波野	球質	CからBに変更
野茂	安定	CからBに変更
高柳	球質	CからBに変更

日本ハムファイターズ　こんどう

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	多い	少い	多い	多い	高い	高い

投手	投手名	投法	投速	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
投手	にしざき	Ro	B	146	A	B	A	B	A	A	26
	しばた	Ro	B	138	B	B	B	C	B	C	22
	さかい	Lo	C	136	B	B	B	C	B	C	24
	さとう	Ro	B+	142	B	C	B	B	C	C	26
	つの	Ro	A	142	B	B	C	C	C	C	26
	こうの	Lo	A	138	B	C	C	C	C	C	26
	すみ	Lu	A	136	C	C	D	B	C	D	24
	にしむら	Lo	A	136	C	D	D	C	C	D	24
	しまだなお	Ro	A	140	C	C	C	D	D	D	24
	まつうら	Ro	A+	140	B	C	C	A	B	C	26
	たけだ	Ro	C	138	B	B	C	B	C	C	26
	こじま	Lo	B	142	A	C	C	B	C	D	24

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
野手	すずき	L	S	・	・	・	・	・	B	B	A	C	E	D	C	D	0	−1	260
	おがわ	L	S	・	・	C	C	C	・	C	C	C	D	C	B	D	0	−1	280
	ブリューワ	R	P	・	・	・	・	・	C	D	C	C	C	C	D	B	0	+1	300
	ウインター	R	P	・	・	・	・	・	D	D	D	D	E	C	E	A	0	0	280
	おおしま	R	P	・	D	・	・	・	E	D	E	D	B	D	D	B	+1	+1	270
	たなか	R	P	・	・	・	C	B	・	A	B	C	C	A	C	C	0	0	280
	なかじま	R	S	・	D	・	D	・	D	C	C	C	E	C	C	C	0	0	260
	たむら	R	S	A	・	・	・	・	・	A	D	C	C	A	C	D	0	0	250
	しまだのぶ	R	S	・	・	・	・	・	B	C	C	D	E	C	C	E	0	0	270
	しまだまこ	L	S	・	・	・	・	・	C	C	C	C	B	D	C	E	0	−1	260
	ふじおう	L	P	・	D	・	・	・	E	C	D	D	E	C	D	C	0	−2	240
	しらい	B	S	・	・	A	・	・	・	C	A	C	C	C	C	D	0	0	240
	ふるや	R	P	・	C	・	C	・	・	C	D	C	B	D	D	C	−1	0	250
	いがらし	R	P	・	C	C	D	・	C	D	C	C	D	C	C	D	0	+1	250
	こまつざき	R	P	・	・	・	・	・	D	C	C	E	D	B	D	C	0	+1	250
	わかな	R	P	B	・	・	・	・	・	D	D	D	C	C	D	D	0	0	250
	すみよし	R	P	・	C	・	・	・	・	D	D	C	C	C	B	B	0	0	270

打撃において、ひとりひとりの能力は高いのだが、チャンスに強い選手がいないのが難点。普通の選手だけが集まった感じだ。長打を望める選手も少ないので、点を取るのに苦労するだろう。打線では中島がさらに成長してくれることを期待しよう。テルシーというニックネームで日ハムに大型新人として入団したが、記録らしい記録はない。そろそろ活躍してくれてもいいんじゃないかな？

この選手を強化しろ

津野	球質	CからBに変更
中島	長打力	CからBに変更

ロッテオリオンズ　かねだ

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	少い	多い	多い	少い	高い	低い

投手	投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
投手	むらた	Ro	A+	146	A	A	C	B	B	A	20
	そう	Ro	B+	142	B	B	B	C	C	B	26
	そのかわ	Lo	A	138	B	C	C	C	C	B	26
	おがわ	Ru	C	140	A	C	B	B	B	C	26
	まえだ	Lo	A+	140	B	C	C	D	D	C	24
	いらぶ	Ro	A	152	C	D	C	C	D	C	26
	こんの	Lo	A	138	C	C	D	C	C	D	26
	ひらぬま	Ro	B	138	C	C	D	B	C	D	26
	もり	Ro	C	138	C	C	D	C	D	C	24
	こみやま	Ro	C	140	C	B	C	C	B	C	24
	しらたけ	Ro	A	138	B	B	C	C	C	C	24
	こいけ	Lo	A	144	A	B	B	B	B	C	24

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
野手	たかはし	B	P	・	・	・	・	D	D	C	C	C	B	B	C	C	+1	0	260
	にしむら	B	S	・	・	B	C	・	B	C	A	C	B	C	B	E	0	0	310
	あいこう	L	P	・	B	・	・	・	D	B	C	C	C	B	C	C	+1	−1	280
	ディアズ	R	P	D	・	・	・	・	D	C	D	D	C	C	E	A	0	0	300
	はつしば	R	P	・	・	D	C	・	・	D	C	D	E	C	D	B	0	0	260
	よこた	L	S	・	・	・	・	・	B	C	B	C	B	B	C	D	0	−1	280
	やました	L	S	・	C	・	・	・	・	D	D	D	D	C	D	D	0	−1	260
	ふくざわ	R	S	C	・	・	・	・	・	B	D	E	E	C	D	E	0	0	220
	かみかわ	L	P	・	・	C	C	・	・	C	D	C	C	C	C	D	0	−1	280
	さとう	R	S	・	・	C	B	B	・	B	C	D	D	C	C	D	0	0	270
	ほり	R	S	・	・	C	C	・	・	C	C	D	E	D	C	E	0	0	260
	もりた	B	S	・	・	C	C	D	・	C	D	D	E	D	D	E	−1	0	230
	しまだ	R	P	・	・	・	・	・	D	C	D	E	E	C	D	C	0	0	230
	ふるかわ	R	P	・	・	・	・	・	C	C	C	D	D	C	D	C	0	0	250
	おかべ	L	P	・	・	・	・	・	C	D	D	D	D	C	D	C	−1	−1	240
	はかまだ	R	S	C	・	・	・	・	・	D	E	D	D	C	C	E	0	0	230
	じょうづめ	R	P	B	・	・	・	・	・	C	D	C	C	C	C	B	0	0	250

攻撃ではパリーグの首位打者となった西村が頼りになりそう。足も速いので、攻撃の要となる選手だ。投手では、村田。しかし、体力の回復が遅いため試合出場回数が少なくなるから、あまり勝ち星は望めないだろう。というわけで、期待したいのは、今年、あまり活躍しなかった愛甲だ。今年の不振を取り戻す意味でも、ぜひともがんばってほしい選手。ロッテの主力選手としての意地を見せてくれ。

この選手を強化しろ

愛甲	長打力	CからBに変更
横田	長打力	DからCに変更

福岡ダイエーホークス　たぶち

タイプ	投手	起用	打順	バント	エンド	盗塁	エース	抑え
攻撃	継投	調子	多い	多い	多い	少い	低い	高い

投手	投手名	投法	投型	球速	切	制	安	質	術	ス	回復
投手	よしだ	Lo	A	140	B	C	B	D	B	B	26
	むらた	Ro	A	144	C	C	C	B	C	B	26
	ふじもと	Ro	C	138	B	C	C	B	C	B	24
	いのうえ	Ro	C	138	B	C	B	C	B	C	26
	すぎもと	Lo	D	132	B	C	C	C	C	C	24
	にしかわ	Lo	D	130	B	C	D	C	A	C	26
	やの	Ro	C	136	C	C	B	B	C	D	26
	たかしま	Ro	C	136	C	C	C	C	C	C	24
	もとはら	Ro	A	140	C	D	D	C	D	C	24
	やまうち	Ro	C	136	B	B	C	C	B	C	24
	ゴセージ	Ro	B	144	B	C	B	B	C	D	22
	きむら	Ro	A	140	B	C	B	C	C	C	24

野手	野手名	打	型	C	1	2	3	S	O	肩	走	眼	実	ス	巧	長	信頼	対左	打撃力
野手	ささき	L	S	・	・	・	・	・	B	B	B	C	C	B	C	C	+1	−1	270
	ゆがみだに	R	S	・	・	C	・	D	・	C	B	C	D	C	C	D	0	0	260
	バナザード	B	S	・	・	C	D	・	・	B	C	C	A	B	C	B	0	+1	300
	きしかわ	R	P	・	・	・	・	・	D	C	C	D	D	B	D	B	0	0	260
	やまもと	L	P	・	・	・	・	・	C	B	C	C	B	C	C	C	+1	−1	300
	わかい	L	S	・	D	・	D	・	C	C	C	D	D	B	C	D	0	−1	280
	ふじもと	R	P	・	C	・	C	・	・	C	D	D	E	C	D	C	0	0	250
	うちだ	R	P	C	・	・	・	・	・	C	D	D	D	C	C	E	0	0	260
	おがわ	R	S	・	・	B	C	B	・	C	B	D	E	C	B	E	−1	0	250
	ありた	R	P	B	・	・	・	・	・	E	E	C	B	E	C	D	0	+1	240
	よしだ	R	P	B	・	・	・	・	・	C	D	D	D	D	D	D	0	0	240
	もりわき	R	S	・	・	・	C	C	・	C	C	D	E	D	D	E	−1	0	250
	たかやなぎ	R	P	・	・	・	・	・	D	D	D	D	D	C	D	C	+1	+1	250
	はたやま	R	P	・	・	・	・	・	D	C	D	C	E	C	D	C	0	0	260
	ひろなが	L	P	・	・	・	・	・	D	C	D	C	D	C	D	C	0	−1	270
	みぎた	L	S	・	・	・	・	・	B	C	C	D	E	C	C	E	0	−1	250
	うちのくら	R	P	・	・	・	C	・	・	C	D	D	C	C	C	B	0	0	260

投手力がかなり貧弱なチームだ。打力のほうはそこそこあるので、得点をあげるのに苦労することはないだろう。しかし、その得点を守りきるだけの投手力が欠けている。抑えのゴセージも、いまひとつな感じなので逃げきるのも困難だろう。投手が大幅に成長してほしいのだけれども……。これは、もう権藤ピッチングコーチに期待するしかなさそうだ。あとは、ダイエーのマネーパワーかな？

この選手を強化しろ

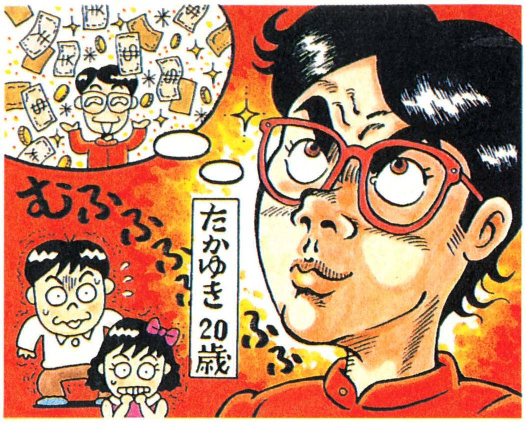
佐々木	長打力	CからBに変更
岸川	信頼度	0から+2に変更

※各チームの最下段の選手データは、その選手が活躍することを期待してファミコン通信編集部が独断で決めたものです。

いただきストリート 私のお店によってってのススメ

必勝テクニックマスター講座　第5回　「インサイダー取引」

アスキー　バックアップカートリッジ　発売日未定　6800円



今回で5回を数える、この『いたスト』のススメ。みんなは楽しんでくれているかな？　いまはゲームが発売されていないから、内容が理解できないかもしれないけど、絶対役に立つ攻略法満載なんだから!!

政治家気どりでインサイダーをしよう!!

一時期、テレビのニュースや新聞などで話題になった〝インサイダー取引〟。聞いたことはあっても、本当の意味を知ってる人は少ないんじゃないかな。そこで、『いたスト』におけるインサイダーについて説明する前に、インサイダー取引の本来の意味を説明しよう。

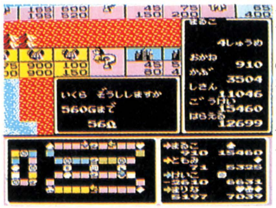
インサイダー取引とは、ある特定の株式の価格の変動を前もって知っている関係者が、その株式の売買を通じて儲けようとすること。つまり、株を買う前からどの株が値上がりするのか情報を持っているから、損をすることは絶対にないってしくみなのだ。

もちろん実際では、こんなことは法律で禁止されている。でも、『いたスト』の世界ではそれができちゃうのだ。逆にそうしないとゲームは盛り上がらない。お店を買ったら、そのお店のあるエリアの株を買う。あとはそのお店に増資して、株価を上げる。このインサイダーこそが、『いたスト』の醍醐味なのだ。

前回、前々回の講座で勉強した、増資と株のしくみを併用して、インサイダーでガンガン儲けよう。

前回もいったように、お店を買ったらすぐには増資をせず、そのエリアの株を買い集める。そのあとでいっきに増資をし、インサイダーで株価を上げて儲けるのだ。とにかく、1エリア内にお店を2軒以上買うことができたら、そのときがインサイダーのチャンス!!　せっせと株を買い集めよう。買ったお店にただむやみに増資して、他人がハマるのを待つよりは、はるかに確実に儲けることができるはずなのだ。とくにストリートのレベルが上がるにつれて、このインサイダーが、勝負の鍵を握るといっても過言じゃないのだ。ちゃーんと読んで理解するのだぞ。

つまりこうゆーこと



⬅株を買ったエリアを増資するのがインサイダー。

いたストにおけるインサイダーとは



いただきストリート 誌上実況中継

PART.4

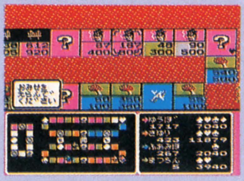
前回は、さゆりが断トツ1位になったところまでをお伝えした。つーことで、今回の見どころは、人間3人がさゆりを相手にどのように戦っていくのか!?　というところにある。堀井、ファミ坊、松本は、さゆりに勝つことができるのか？　なかなか楽しみなのだ。

START

前回にひき続き、トップを独走するさゆり。人間3人は何とかそれを阻止しようとするが、思うようにいかずズルズルと回が進んでしまう。この時点で、さゆりと2位の堀井の差は約5000G。さゆりがブッチギリの1位独走だ！

だが、そうはさせじと堀井がインサイダー。ギリギリまで株を買い集めたおかげで、約800Gの儲けとなる。しかし、まだまださゆりには肉迫せず、といったところ。続いて松本もさゆりに攻撃をしかける。さゆりのテキサス60Gの店を5倍買い。さゆりのプラス161Gとなるが、これでさゆりのサラリーは確実に減る。

大、大、大ラッキー!!



⬅3倍で払い戻すなら、当然高い店を。これで2400Gの儲けだッ

しばらくゲームが進んだところで、堀井に一発逆転のチャンス到来！　店を3倍で払い戻しできるチャンスカードをひき、800Gの店を2400Gで売り払う。これでさゆりとは3239G差。堀井は4117Gの現金を持っているので、十分にトップを狙える位置についた。

ツイてるときはツイてるもので、このしばらく後に、さゆりが堀井の店に止まり、堀井に800Gの支払い。さゆりの総資産額が12931G、

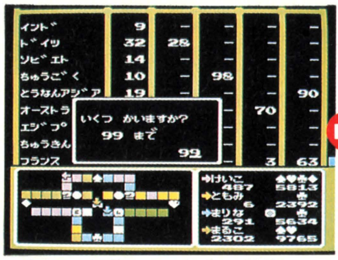
やっちゃえ！やっちゃえ！インサイダー!!

しかけるタイミングが大切なのだ

インサイダーはしかけるタイミングが肝心。いくら株を持ってるエリアのお店を増資すればインサイダーだといっても、何も考えずに増資してるとちっとも儲からないのだ。それどころか、自分が買いたい株の値を自分でつり上げてしまい、思うように株が買えなくなってしまうことも。

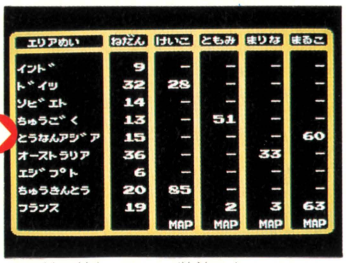
そんなバカな事が起きないように、インサイダーをしかけるタイミングには十分に気をつけよう。とりあえず、あるていどまとまった株数を買い集めるのが先決。だいたい100株ぐらいが目安かな。そうしないと、いくら株価が大幅に上がったとしても、まとまった利益を得ることはできないのだ。そこさえ気をつけていれば、インサイダーで確実に儲けられるぞ!!

今がチャンスだ!!



⬆手持ちの株数が100を突破！ 本当はもっと買い集めたいところだけど、このくらいでもインサイダーは可能なのだ

やめどきも大切



⬆お店を増資するのに現金が足りなくなり、株を売るハメに もし、持ち株が60を切るなら、インサイダーは中止しようね

●1エリア重点型インサイダー

いちばんうま味のあるインサイダーがこれ！ 1エリア内に3軒以上のお店を持っている場合、増資の上限額はグ〜ンとアップする。ということは、そのエリアの株だけをとにかく買い集め、そこでインサイダーをしかければ、株価はイッキにハネ上がり、高額の利益が得られるってワケ。200株ぐらい持っていれば、2000〜3000Gは当たり前って感じで、ガッポリ儲けることができるのだ。

こうでなくっちゃ!!



⬆インサイダーで増資をするなら、イッキにMAXまで 株価がグ〜ンとハネ上がるぞ



●株ころがし型インサイダー

これぞまさしく〝インサイダー取引〟らしいインサイダー。ただし、プレーヤーに人間が入ってることが条件なのだ。で、やり方はというと、プレーヤーどうしで情報を交換しあい、次に株価を操作しようとしてる場所、つまり増資をしようとしているエリアを聞き出し、そのエリアの株をいくらか買っておく。そして、株価が上がったらすぐにその株を売ってしまうのだ。いかにして情報を引き出すかが難しいところだが、その辺のかけ引きがワクワクして楽しいぞ。



堀井が11153G、1778Gの差に迫る。

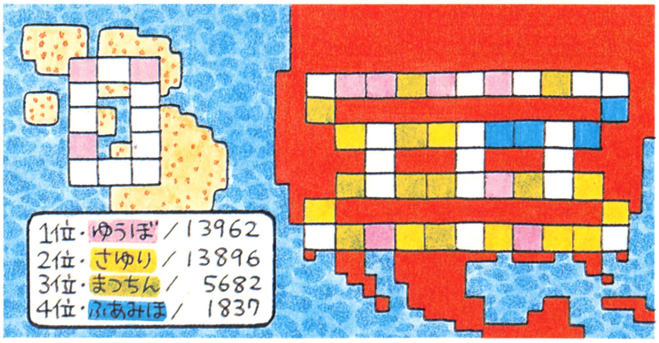
逆に不運なのがさゆりで、さゆりの高額な買い物料の店には誰も止まらず、それどころか堀井のワシントン800Gの店にまたまた止まってしまう。

これで堀井は、わずか76Gの差ではあるがトップに立った。3位の松本は、その約半分にあたる総資産額の5682G。4位のファミ坊は1837Gとなっている。

こうなると、勝負はもう堀井とさゆりのトップ争いに落ち着く。堀井の総資産は13962G、さゆりは13896G。はたして、どちらがトップでゴールするのか？ 次号からは、この堀井とさゆりの勝負が見どころになってくるぞ。どんな形で決着がつくのかお楽しみって感じなのだ。



⬅さゆりにとっては、すごく手痛い支払いなのだ。



現在の持ち店状況と順位は、上のイラストのとおり。堀井とさゆりが競っている。松本とファミ坊だって、まだまだチャンスはある、かもネ!?

恒例 第2回 ファミ通 マンガ大賞

グランプリ

該当作品なし

入選 賞金20万円

- ●愛の砂嵐　福岡県 近藤るるる
- ●ゲー天使 ピーチル　茨城県 群りゅうせい
- ●ひげ!! スピーディー小僧　長野県 羽生生純

佳作 賞金10万円

- ●スーパーシアワセなクリスマス　宮城県 天晴まぶろ
- ●カロとゆう子さんのにちようび　大阪府 あさましつよし
- ●4コママンガ　東京都 ビザールおがわ
- ●道具屋ドラネコ　神奈川県 餅月あんこ
- ●メガフレアな一日　神奈川県 KAZ

ファミ通でマンガ賞を主催するといったいどうなるのか？ と始まったファミ通マンガ賞。赤塚賞、手塚賞、正力松太郎杯などを参考にしながら、第2回の選考結果を発表するまでに成り上がったぞ。今回も実力山盛り、おもしろさてんこ盛りで、いってミルク！

第1回マンガ大賞から約半年。そうか、ファミ通マンガ大賞って年2回、6月と12月にあるんだ。って、やってる本人が気づくのも変だけど、これで投稿する人々も目標を定めたスケジュールで挑戦できるってもんだね。なんだかもう第3回の募集みたいだけど、もちろんそう。ファミ通は今後ともマンガ大賞を続けていく心づもりなのだ。安心して次回の作品を構想してほしい。

今回の受賞作品に話を戻そう。締切の日までに編集部には、じつにダンボール箱(大)4箱分の原稿が山積みされることになった。通路に置いておくと、編集部の交通を悪化させかねないシロモノだったのだ。その中から、担当編集者が3日がかりで原稿を選び、最終的に30作程度に絞り込んだ。それらはさらに、右の6人の正式各審査員に渡され、採点されたのだ。

印象として、第1回のときの応募者がやっぱり目だった。そのほとんどが、前作よりステップアップした作品になっていたのがうれしいね。やっぱり第1回を審査して記憶に残っていた人々が、また応募してきてくれたってのは、街で友だちに会ったような気にさせてくれるものなのだ。

もちろんその数倍、新たに応募してくれた人々がいたわけで、このふたつの応募者層が、今回のマンガ大賞をよりボリューミーなものにしてくれたのだね。では受賞作品を紹介しよう。

総　評

片山まさゆき

絵のレベルは非常に高いですね。何か絵だけ描きたい、というか絵のうまさを見せたいという人が多いんじゃないでしょうか。絵的にはこのままプロになれる人も多いと思います。ぼくは、絵はヘタでもすんなり読めるような作品が好きだったな。

桜　玉吉

前回も見た人が、多かったなあ。でもみんな前よりうまくなってるよ。それ以外でインパクトのある人がちょっと少なかったような気がする。絵はかなりうまいね、みんな。ぼくは完全にぼくの趣味で、おもしろいかどうかを基準に選んだ。

吉田戦車

おもしろいのもあればつまんないのもあり、いろいろなので、こんなバラバラな作品群をまとめて総評なんてムリだから、「今回はみんなよくがんばった。今後は、人様に見せるのを念頭において、ますますがんばってほしい」というのにしてください。

荒井清和

こぎれいな絵が多いって印象かな。即連載っていう大型新人は残念ながら今回もいなかった。量を描くより、4～6ページくらいでまとめる努力をしたほうがいいんじゃないかな。あと4コママンガが低調だった。おもしろい4コマを読みたかったね。

塩崎剛三（本誌編集長）

さすがにまんが大賞も2回目ともなると、全体的なレベルは一段とアップしてるんだけど、逆に傑出した作品は前回のほうが多かったみたい。絵もよくて、ストーリーもよくて、光るものがあって……という作品を求めてるんだけどね。第3回に期待！

水野震治（本誌副編集長）

第1回マンガ大賞に入選した人たちが、柳の下をねらってこぞって応募してきたのがおもしろい。でもパッとしたのはなかったなあ、残念だけど。そんななかで私は、餅月あんこの『道具屋ドラネコ』を推したい。13歳だなんて信じられない。天才だ。



入選

愛の砂嵐

近藤るるる

福岡に住む22歳の学生サンの作品。絵、カラーリング、構成力、さらにはタイトルのレタリングまで、総合力の高さで見事入賞を果たした。うーん、確かにスキがない。

絵がきれい。すみずみまでセンスがいい。ゲームネタも、メーカーの事情まで知り尽くしていて、それをセンスよくギャグにしているところがうまいな。江ぬ石悟の登場シーンとか、けっこうおかしかった。絵がうまくて鼻につく人が多い中で、この人は構成力もしっかりしていて、よくまとまっていた。(片山)

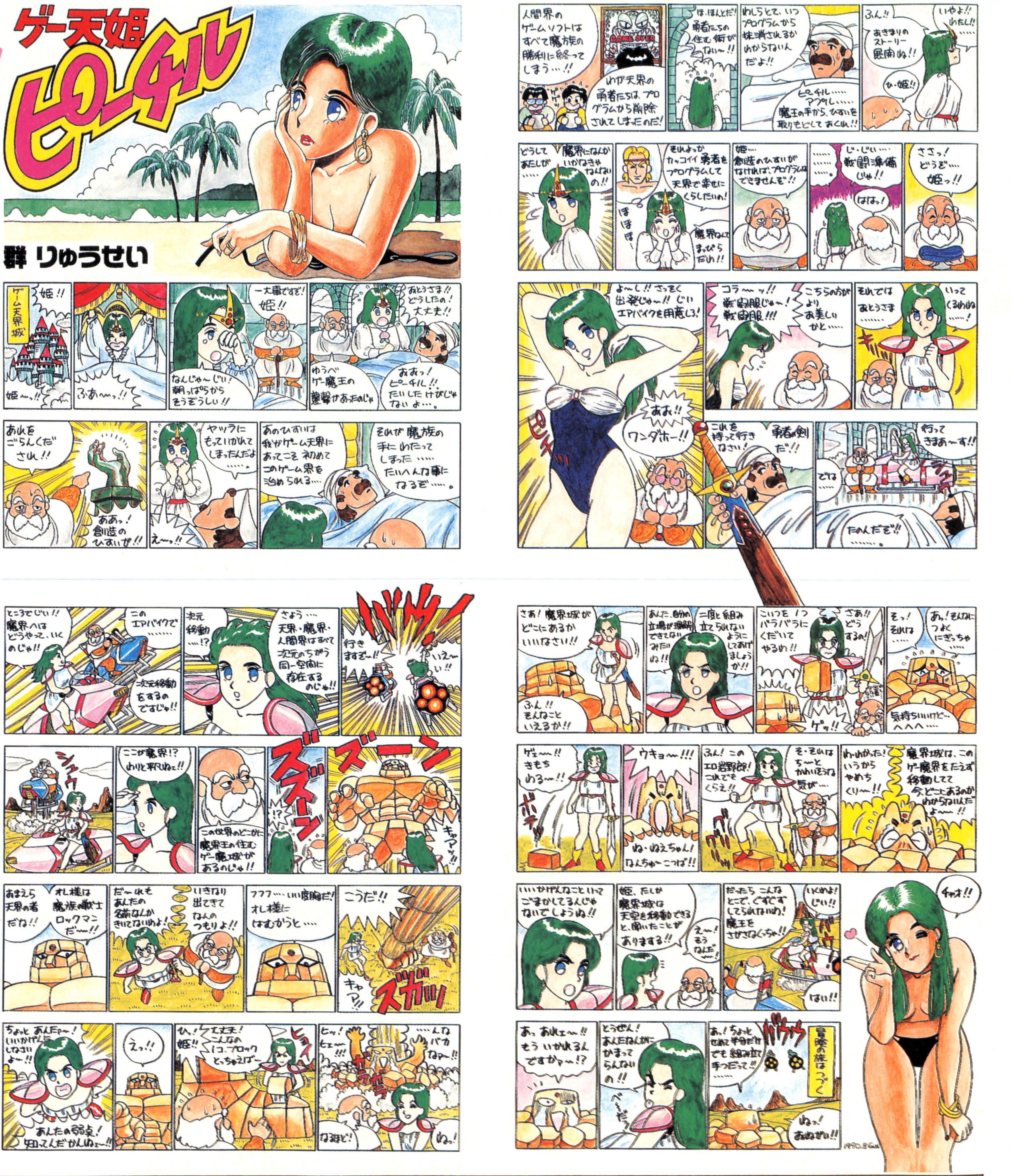
女子がプリティーだね。経験は趣味でちょこちょこっと程度、らしいけど、そのわりにうまい。これはかなり描きなれてるって印象だなあ。ただ、こういう絵柄がキライな人もわりにいると思うんだよね。オタクっぽい感じを与えて損する場合もあると思う。妻賀寅イブのネーミングはよかった。(荒井)

入選

ゲー天使ピーチル

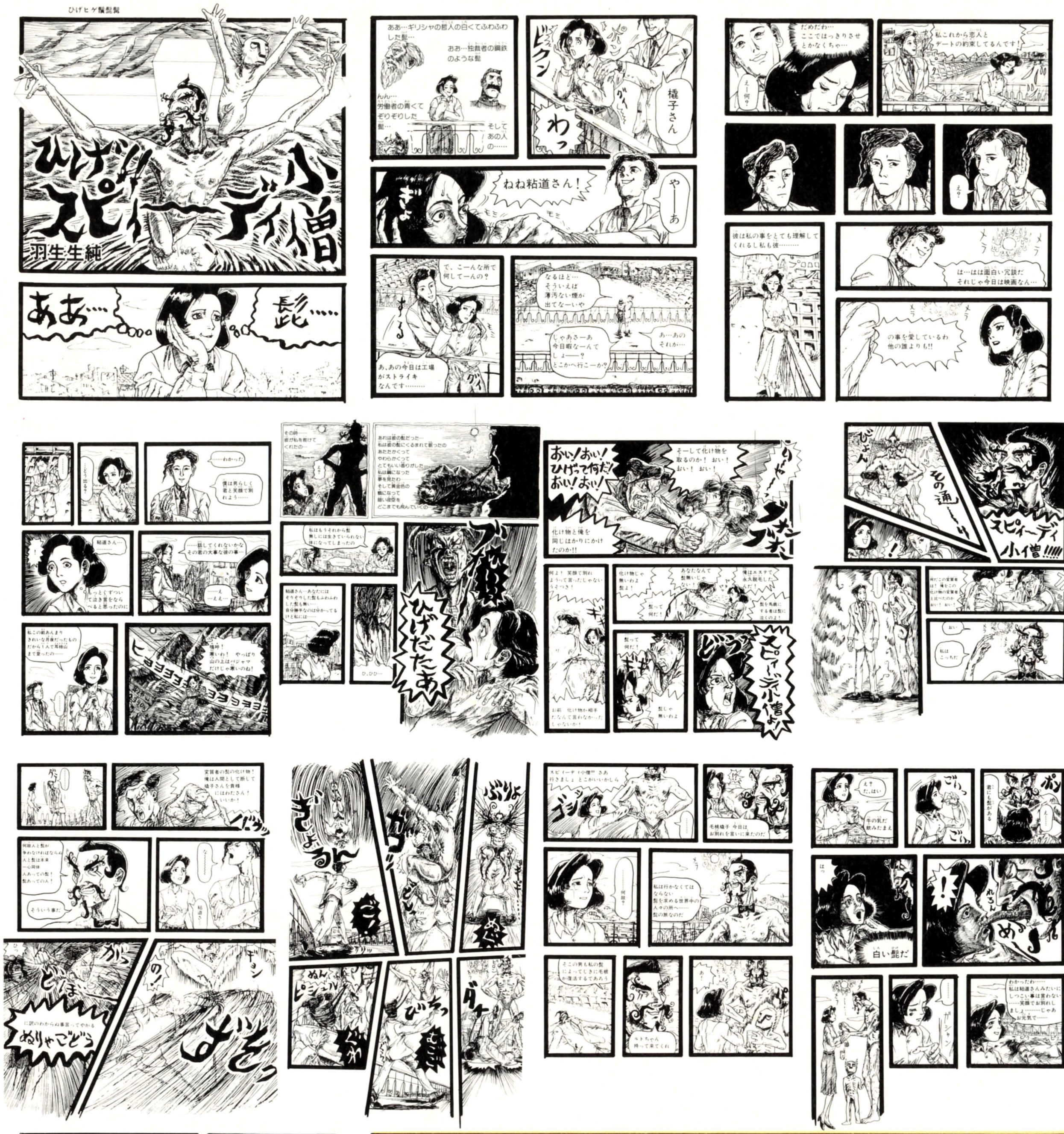
群りゅうせい

茨城県の29歳、社会人の作品だ。女の子のかわいさ、色っぽさでは群を抜いている感じ。イヤミのないところも勝因か。とくに突出した支持はなかったものの、まんべんない評価で入選。



話はアレだけど、女の子がかわいい、色っぽいですね。ただエッチな感じはいいと思うんだけど、それがややパターンというか、工夫がないような感じがしたのが気になりました。自分なりのこだわりがあったらもっと良かったのかも。でもサラっとしたアクのなさがいいのかもしれませんね。あと、関係ないけど、タイトルが異常にうまかった。（吉田）

応募者全体の中から言っても、絵もストーリーも、かなりいいセンいってると思う。主人公の女の子もかわいいしね。コマ割り関係にもうちょっと気を配って、主人公の表情にもうちょっとバリエーションができれば、もっとよかったんじゃないかな。ストーリー的には、もう少し長いほうがよかった気がする。続きが完成したら、また送ってください。（塩崎）





入選

ひげ!! スピーディ小僧

羽生生純

なんと、ファミ通の兄弟誌、ログインのマンガ大賞で佳作をとっていたという長野県の19歳アルバイター。カルト的な作品だけに、審査員の票も絶賛と絶対ダメに分かれた。

これはもうしょうがないよ。だっておもしろいんだもん。ログインのマンガ賞にも応募してきた人だよね。前よりうまくなってる。異様なんだけど、なぜかこの世界に容易にのめり込めるんだよね。それがすごい。なんてゆーのかなー、ヤなんだけど、好きなんだよね。快感になってくるんだよ。でもファミ通じゃ難しいのかな。ファミ通しかないと思うけどね。（桜）

こーゆーノリのマンガってファミ通向きじゃないと思うんだけどねー。それでも送ってきちゃう業の深さ……。しかも、まあけっこうなんだかよく描けてるからコマってしまう。ダークでナンセンスな味わいがこの作品のいいところだけど、バランスが問題だよね。まがまがしいだけのナンセンスは、ほんとにナンセンスだと思う。もう1作品読んでみたい人だなあ。（水野）

佳作

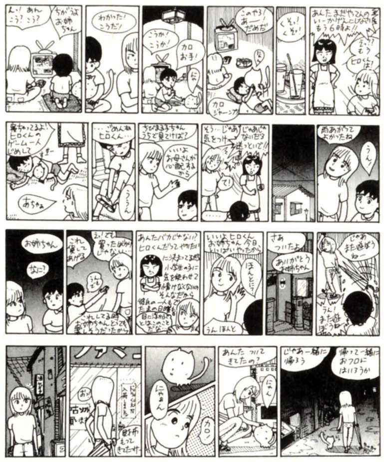
これも恒例になってしまったかな、の佳作5本。選にはもれたわけだけど決して気を落とさないでほしい。そのわけは、選評を読めばわかると思うよ。賞金は10万円を差し上げるのだ。

ここに載せた作品5本は、決して入選作より劣っているというわけではない。入選と佳作が紙一重というのが、今回のマンガ大賞の特徴だったのだ。だからむしろ、一部の審査員の断トツの支持を受けたものだって多いのだ。それだけ個性が強く、見る人によってはたまらない魅力を持った作品群といえるのではないかな。

ここでもやっぱり絵はうま目。ファミ通の読者って目が肥えてるのかな。イラスト志向なのかもね。

本当はすべての原稿を掲載して、みんな読んでもらいたかったのだけれど、紙面の都合でそれはムリ。だからせめて1ページなりで、雰囲気をつかんでもらいたいな。

カロとゆう子さんのにちようび



●大阪府

あさましつよし

前回も応募してきてくれたあさまし氏。神の啓示を受けてマンガを描き始めただけあって、どんどんうまくなっているようだ。片山先生、桜先生、本誌荒井審査員などの票を集めた。今回は原稿のサイズもぴったり。

スーパーファミコンのスーパーゲームカセットによるスーパーシアワセなクリスマス



●宮城県

天晴まぶろ

じつは吉田先生イチオシの作品がこれ。クリスマスに孫とゲームソフトをプレーしていたおじいちゃんの頭にたんこぶがぽこっ。夢と現実が入り混じったような、不思議な世界の味わいを無理なく見せてくれる。

ファミコンは好き　他

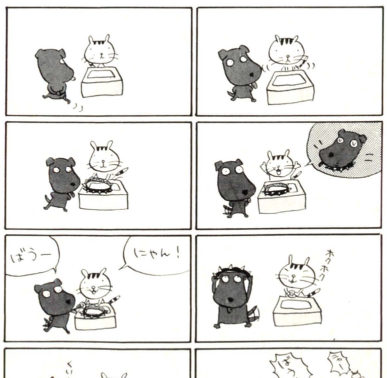


●東京都

ビザールおがわ

東京都のエディトリアルデザイナーさんだ。ありがちな風景を、そつなく4コマにまとめ上げている。「いつもお世話になってます」っていうコメントが気になる。アスキー関係の仕事をしている人かな。ペンネームがすごいね。

道具屋ドラネコ



●神奈川県

餅月あんこ

本誌、水野審査員が絶賛。「早すぎた天才。だから今後凡人になっちゃうんじゃないかと心配」と要らぬ心配までする程だ。今回もネコを中心にしたほんわかとしたマンガが展開。関係ないけれど、本誌TACOXも絶賛。

メガフレアな一日



●神奈川県

KAZ

『F.F.』に熱中している少年が、カセットからとび出てきた神様にゲームキャラの能力を授けられ……。桜先生、本誌塩崎審査員が推薦。絵はひょうひょうとした感じだが決してヘタではない。徹底してストーリーで見せる作品。

今後ともがんばってほしい人々

こっちは残念ながら選外になってしまったが、やっぱり単に落とすにはしのびない、という人々。確かに総合点では一歩譲るが、作品中にキラッと光る何かを持っている作品群だ。次回に期待、と言ってしまうと無責任だが、次回もぜひ応募してきてほしい。

今回の第2回マンガ大賞の選考結果は以上のとおりとなったわけだけど、次回第3回まで全員充電して備えてほしいな。待ってるよ。



ファミコン通信探偵倶楽部

土居江南

⬅今風の絵柄が気持ちいい。生まれて初めて描いたマンガにしては激ウマ。でもあのオチはちょっとねえ。北海道の浪人さんの作品。

A氏の場合

あすかさちこ



➡千葉県のイラストレーターさんの作品。確かにイラストっぽいきれいな絵柄と、大人のファンタジーといったストーリーが小気味よかった。



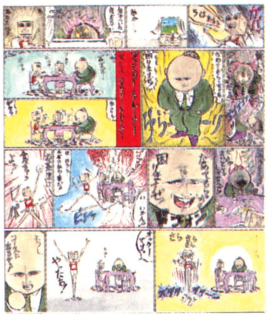
コブラの笛が合図だよ

なかざわしちろう

⬅ああいいなあこのとぼけた味。と、はまるひとははまってしまう妙なモノがある。絵は雑なようでわりにうまい。奈良県の高校生の作品だ。

マドギワのドットおじさん ロペスの魂

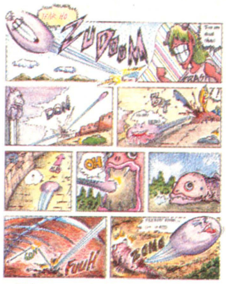
すぐるばたりしを



⬆いつか見たことのある悪夢のようなストーリー展開。ゲームを知り尽くした蛭子能収といった感じ。北海道の25歳、マンガ家のタマゴさんの作品だ。

DEVIL'S BALL

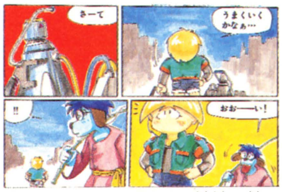
渡辺淳一



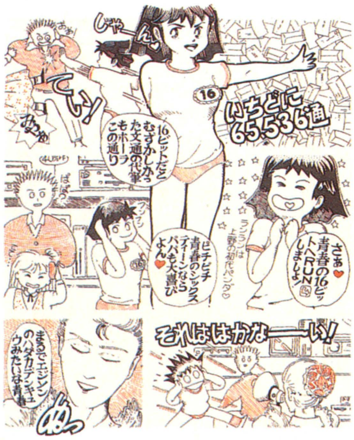
⬆作者は東京都の社会人。『ガロ』に何度か投稿しているとか。もっと大パノラマ的な世界を描いてほしかった。

こうひい ぶれいく すとうりい

あきゆきよしみ



⬆ちょっととぼけていて淡々と進むストーリー。ますむらひろしのようなオルタネーティブな童話の世界。絵、彩色はうまい。



MORE MEMBERS STORY

ぷーぺら

⬅全編イラストレーションといった感じの絵柄。ストーリーにもう少しインパクトが欲しいところ。4色カラーで見たかった。



特別な一日

ウチノリカ

⬅RPGの世界感を自分なりに消化してファンタスティックなストーリーに仕上げている。作者は東京都の社会人。

仮面㊙ライダー

ミッキー・タマス



⬆前回も応募してきてくれた大阪府のミッキー・タマス氏の作品。ページ数を絞り込んでストーリーのシェープアップ、絵のクォリティーアップを。

ファミコンハンターオッサンダー

紀伊国屋もんちっち



⬆これでトーンさえ貼ってあれば完全にプロの作品だ。もう少しキャラクターっぽいギャグを狙ってみては？

戦国ゲーマースモモちゃんII 決戦川中島

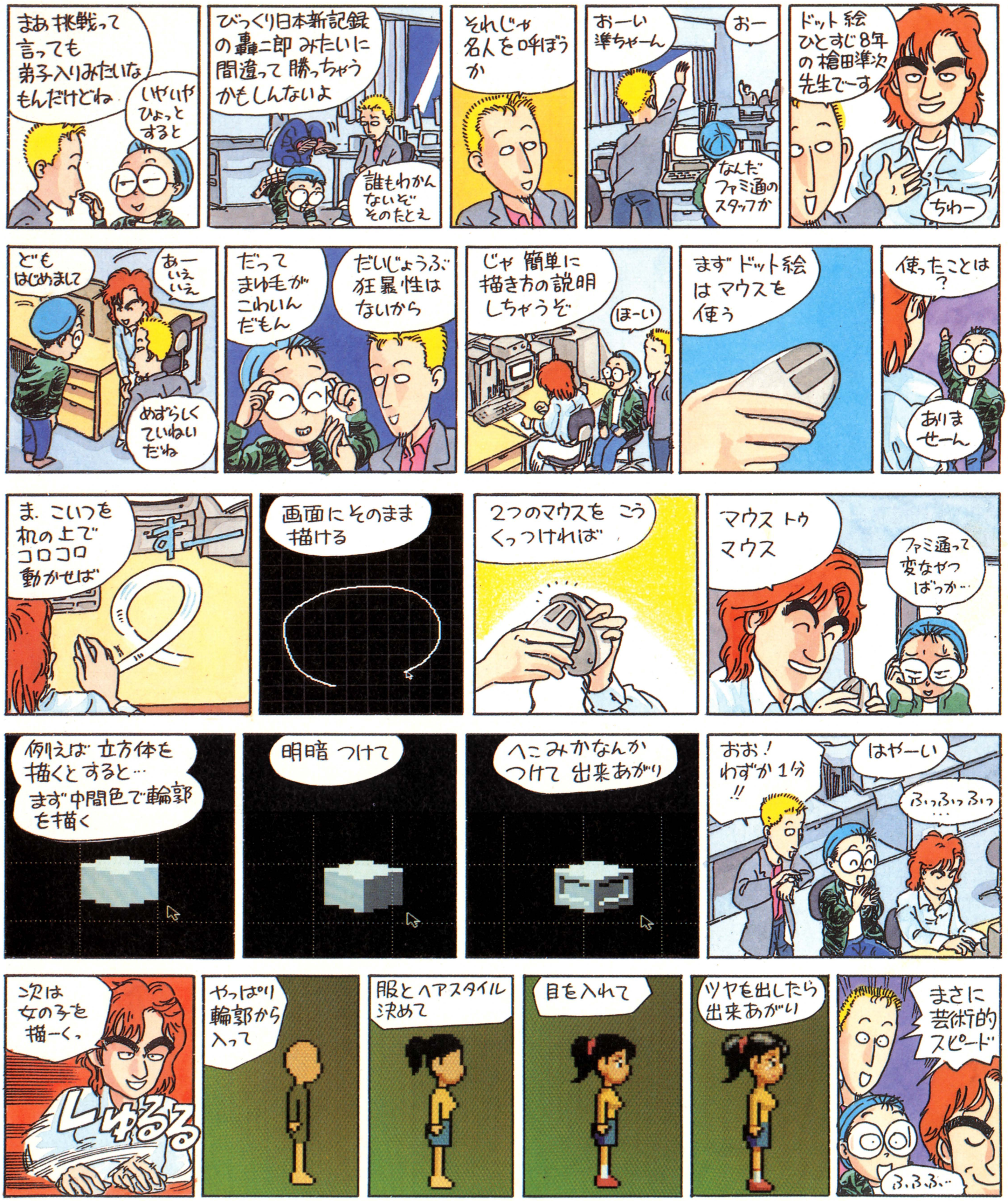
鈴木真介

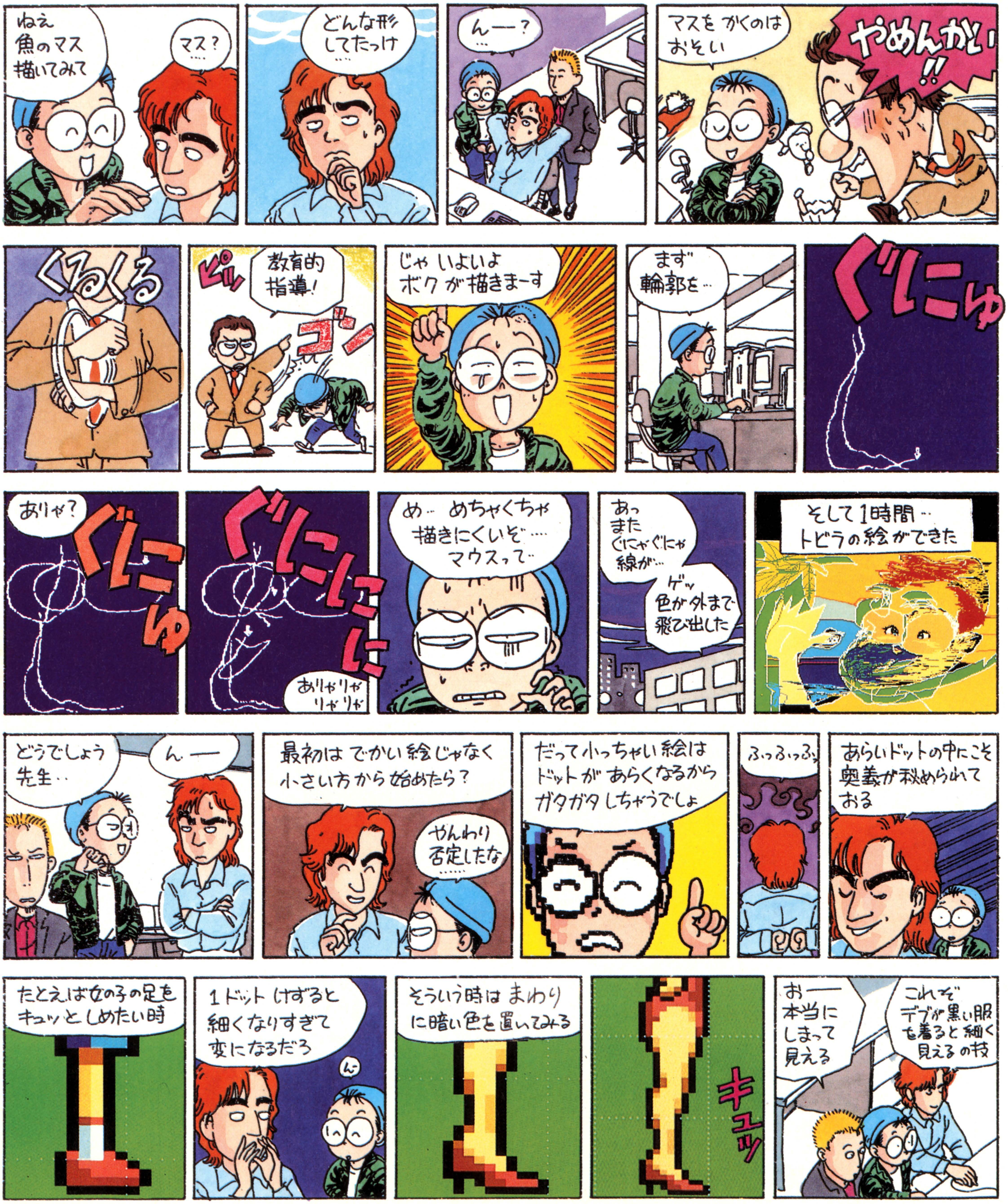


⬅絵もヘタではないし、ストーリーも秀逸。ただ絵柄がちょっと好き嫌いがある感じかも。東京都の社会人さんの作品だ。

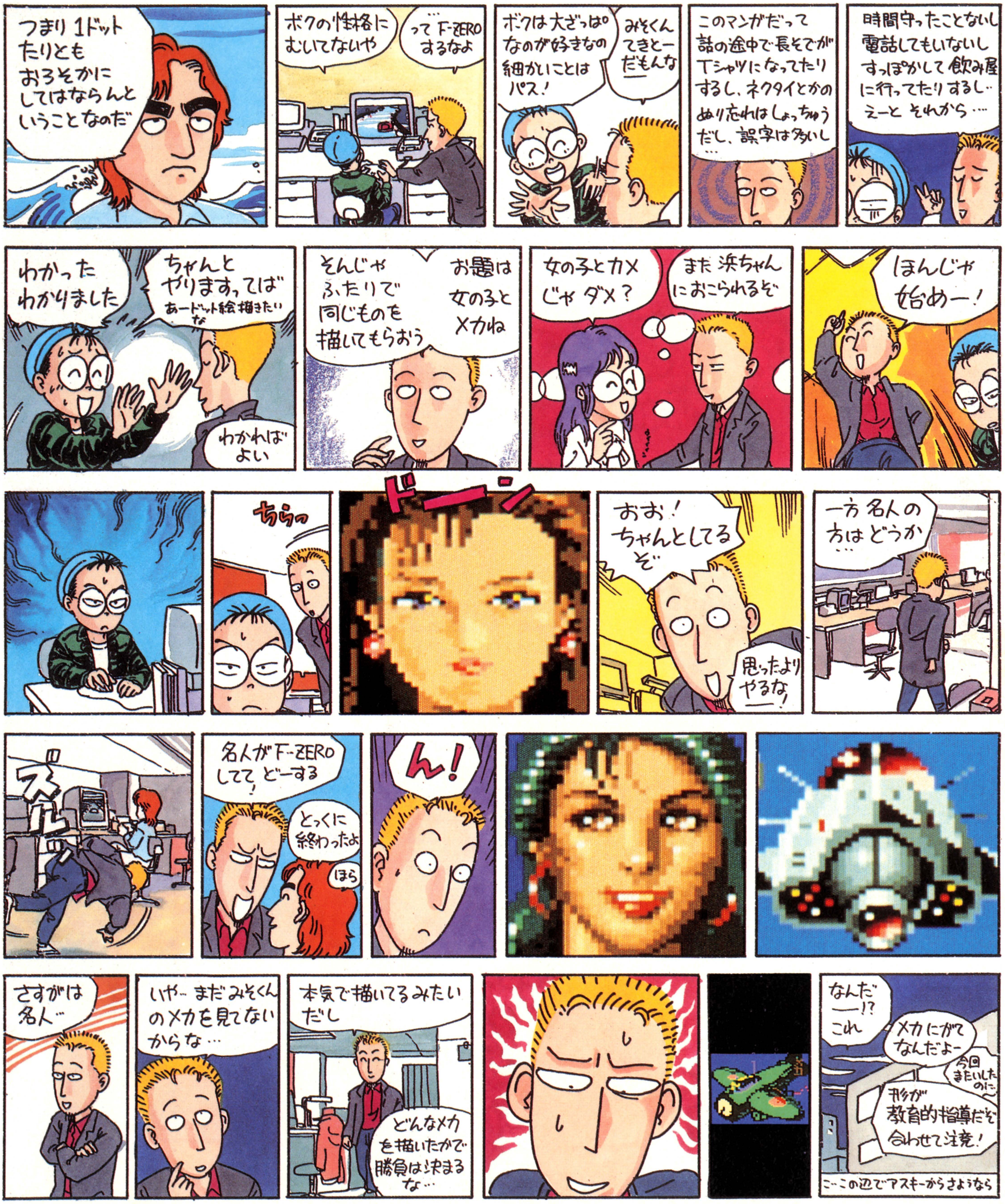
■ドット絵ひとすじ8年のドット屋準ちゃん登場の巻




まあ 挑戦って 言っても 弟子入りみたいな もんだけどね
いやいや ひょっとすると
びっくり日本新記録の 轟二郎 みたいに 間違って 勝っちゃうかもしんないよ
誰もわかんないぞ そのたとえ
それじゃ 名人を呼ぼうか
おーい 準ちゃーん
おー
なんだ ファミ通の スタッフか
ドット絵 ひとすじ 8年の 槍田準次 先生でーす
ちわー
ども はじめまして
あー いえ いえ
めずらしく ていねい だね
だって まゆ毛が こわいん だもん
だいじょうぶ 狂暴性は ないから
じゃ 簡単に 描き方の説明 しちゃうぞ
ほーい
まず ドット絵は マウスを 使う
使ったことは?
ありま せーん
ま、こいつを 机の上で コロコロ 動かせば
すー
画面に そのまま 描ける
2つのマウスを こう くっつければ
マウス トゥ マウス
ファミ通って 変なやつ ばっか…
例えば 立方体を 描くとすると… まず 中間色で 輪郭を 描く
明暗 つけて
へこみかなんか つけて 出来あがり
おお! わずか 1分!!
はやーい
ふっふっふっ…
次は 女の子を 描くーっ
しゅるる
やっぱり 輪郭から 入って
服と ヘアスタイル 決めて
目を入れて
ツヤを出したら 出来あがり
まさに 芸術的 スピード
ふふふ…



ねえ 魚のマス 描いてみて
マス？……
どんな形 してたっけ ……
ん──？ …
マスを かくのは おそい
やめんかい!!
くるくる
ピッ
教育的 指導！
ゴン
じゃ いよいよ ボクが 描きまーす
まず 輪郭を…
ぐにゅ
ありゃ？
ぐにゅ
ぐにににに
ありゃりゃ りゃりゃ
め… めちゃくちゃ 描きにくいぞ…. マウスって
あっ また ぐにゃぐにゃ 線が…
ゲッ 色が外まで 飛び出した
そして1時間… トビラの絵ができた
どうでしょう 先生‥
ん──
最初は でかい絵じゃなく 小さい方から始めたら？
やんわり 否定したな ……
だって小っちゃい絵は ドットが あらくなるから ガタガタしちゃうでしょ
ふっふっふっ
あらいドットの中にこそ 奥義が秘められて おる
たとえば女の子の足を キュッとしめたい時
1ドット けずると 細くなりすぎて 変になるだろ
ん
そういう時は まわり に暗い色を置いてみる
キュッ
おー 本当に しまって 見える
これぞ デブが黒い服 を着ると 細く 見えるの技



■スーパーファミコンを手に入れて大喜びの鈴木みそ先生にお便りを！

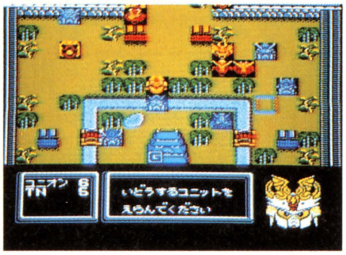
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部 あんたっちゃぶる係

三大人気ワールドから、ガチャポン戦

ガンダム地上編、宇宙編、SD戦国伝、ガンダム外伝の人気ワールドを全40のシナリオマップで完全網羅。

おまたせのシリーズ第3弾は、まさにSDガンダムワールドの集大成！地上編、宇宙編、SD戦国伝風林火山編、SDガンダム外伝と、人気のワールドをオリジナル設定にあわせた合計40もの膨大なシナリオマップでカンペキに再現！しかもルールも各ワールドごとに設定してあり、それぞれバラエティーに富んだ、アジのあるバトルが楽しめるんだよ。！





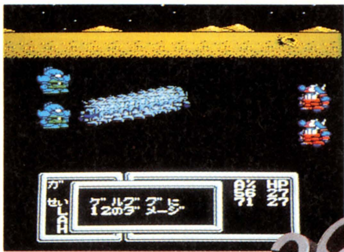




パーティプレイが可能なコマンドバトルを採用。

今回は思い切ってアクションバトルをヤメッ！戦闘システムにはRPGタイプのコマンドバトルを採用し、1VS1だけでなく、5VS5までのパーティープレイが可能になったぞ！

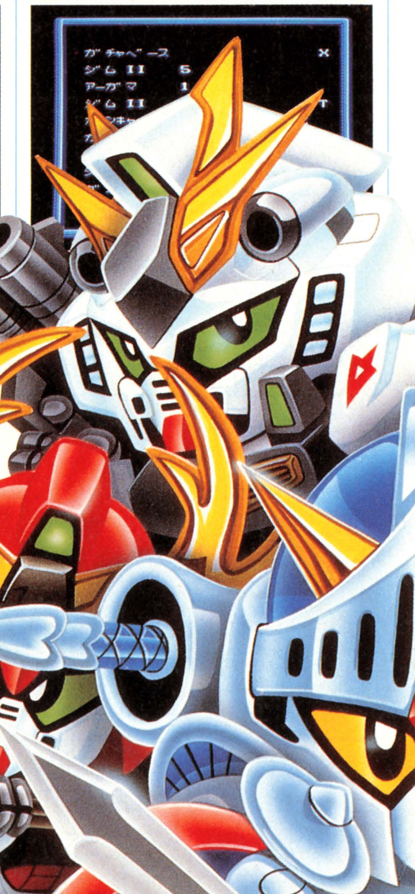




登場するMSキャラクターはぶっとびの129種。

なんと3つのワールド合わせて129ものMSが登場！画面狭しと走り回る！ケンプファーやハイゴッグ、意外や初出場のガンタンク、ガンキャノンなんていう古株も姿を見せるぞ！





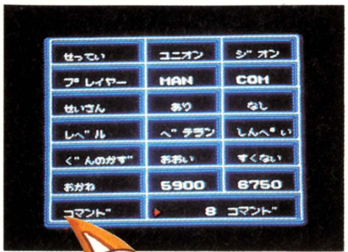
SDガンダム
ガチャポン戦士3
英雄戦記

2M+64K S-RAM ROMカセット バッテリーバックアップ機能付き
¥6,800（予）[税抜き]

士がやって来る!

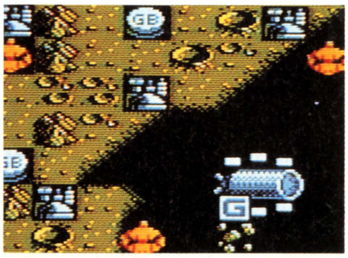
レベルアップしていくパイロットシステム導入。

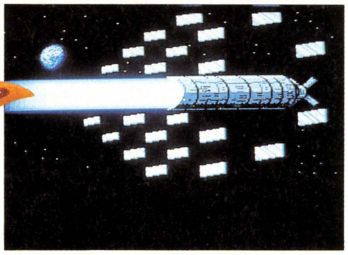
敵を倒すごとにパイロットやユニットが成長していくパイロットシステムを採用。ノーマルワールドでは、有名パイロットが121名も登場!



最終兵器、究極のコロニーレーザー砲が登場!

シミュレーションゲームで初めての恐怖のコロニーレーザー砲が宇宙編に登場!さっそく威力を試してみよう!









12月22日発売予定

「ガチャポン戦士3 英雄戦記」オリジナルカレンダープレゼント!

抽選で100名様に…!

●しめきり
平成2年12月16日(日) 当日消印有効

●あて先
〒111 東京都台東区駒形1-4-8
バンダイ第5ビル内スタジオスタット
「ガチャポン戦士3オリジナルポスタープレゼント(T)」係

●発表
当選発表は、景品の発送をもってかえさせていただきます。

●応募方法
官製ハガキに住所、氏名、電話番号、生年月日、性別と今年のX'masから正月に買う予定のFC・GB・SFXソフト名をハッキリ書いて送ってください。
(無い場合は無しと書いてください。)



BANDAI FC & GB SOFT INFORMATION

好評発売中●(FC)ドラゴンボールZ 強襲!サイヤ人 ¥7,800[税抜き]
好評発売中●(FC)SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 ¥6,800[税抜き]
好評発売中●(FC)ラストハルマゲドン ¥9,800[税抜き]
12月20日再発売予定●(GB)SDガンダム外伝 ラクロアンヒーローズ ¥3,800[税込み]

製作・発売元/株式会社ユタカ
販売元/株式会社バンダイ

株式会社バンダイ
玩具第2事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81

BANDAI



商売RPG★3メガ+バッテリーアップ付
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です
FAMICOM FAMILY
虹のシルクロード
〜ジグザグ冒険記〜
知恵と勇気と金もうけ!!
RPGは新時代に突入した。敵とひたすら戦うだけではつまらない。「虹のシルクロード」は、商売の上手な人はどんどん先へ進める。レベルもなければ経験値かせぎも必要ない、まったく新しい感覚のRPGなのだ。では、どうやって敵を倒すのか。うん、そのために商売が必要になってくるんだ。つまり、身につけている武器や防具の程度によってHPがふえていくというわけだ。いいものほどHPが上がる。商売がうまくなってお金がたまれば、冒険もどんどんラクになっていくぞ。ほかにも道具の使い方や効果を教えてくれる妖精が登場したり、とにかくユニークなシステムがてんこ盛りのRPGだ。町で情報を集めて、さあ、謎に挑戦だ。
妖精は、なにかとぼくたちの力になってくれる。名前をつけて一緒に冒険だ。
動物を買うと商品がたくさん持てるから、それだけ儲かるぞ。
お金を払って雇う兵隊だ。戦闘では頼りになるぞ。
大事な商品だ。町によって値段が違うからよく調べて、しっかり儲けよう。
モンスターのなれの果てだろうか?冒険の行手には、95種類の敵があらわれるぞ。
虹シルでは、経験値やレベルがない。武器や防具を身につけると、HPが増えるんだ。
主人公、つまり君だ。広いシルクロードを旅して、7つの虹の鏡を捜し出すのだ。
水筒だ。水がなくなると、体力が減りはじめるから気をつけよう。
'91年2月中旬発売予定。
価格7,500円(税別)
宝箱にはお金や便利なアイテムが入っている。忘れずにチェックしよう。
発売元ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
財NHKサービスセンター 株I・S(アイ アンド エス)

Enjoy Hudson

全員にもれなく

'91 ニューソフト フラッシュ& Let's Play ボンバーマン

プレゼント!

プレゼントのビデオは、VHSです。

楽しいことは、どんどん先取りしたい。だから、ハドソンは1991年の新作ソフトをおしげもなくドドーンと紹介。おまけに、ボンバーマンのいろんな遊び方も教えちゃう。そんなとびっきりなビデオを、応募してくれたキミにもれなくプレゼント。あいつを出し抜くチャンスだぞ。

〈紹介する新作ソフト〉

- ●ボンバーマン(PC)
- ●イースⅢ(CDロム)
- ●ポピュラス(PC)
- ●コブラⅡ(CDロム)
- ●ジャッキーチェーン(ファミコン、PC)
- ●クラックス(ファミコン、ゲームボーイ)
- ●スーパー桃太郎電鉄(ゲームボーイ)
- ●桃太郎伝説Ⅱ(PC) 他



Ⓒ1990 HUDSON SOFT

▼応募方法:下の枠内にキミの住所・氏名を書き、250円切手を貼って切り取り、封筒にいれて下記の宛先まで郵送してください。
▼宛　先:〒100-31 東京国際郵便局 私書箱5090号F1係　▼締　切:1990年12月21日㊎ 当日消印有効
※切手のないもの、金額の足りないものは無効です。ペンまたはボールペンで書いてネ! お届けは締切り後、1ヵ月くらいかかります。楽しみに待っててネ!

興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホットライン。

テレホンPCランド

■札　幌:011-814-9900　■東　京:03-260-9901
■名古屋:052-586-9900　■大　阪:06-251-9900
■広　島:082-814-9900　■福　岡:092-713-9900

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社 〒062札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号ハドソンビル TEL.011-841-4622
東京支社 〒162東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号ハドソンビル TEL.03-260-4622
大阪支社 〒542大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号大阪料理会館ビル5階 TEL.06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

キリトリ線

250円切手を貼ってください。

住所
〒 □□□-□□
都道府県

氏名
様

年齢　才　TEL.　(　)　生年月日 昭和　年　月　日

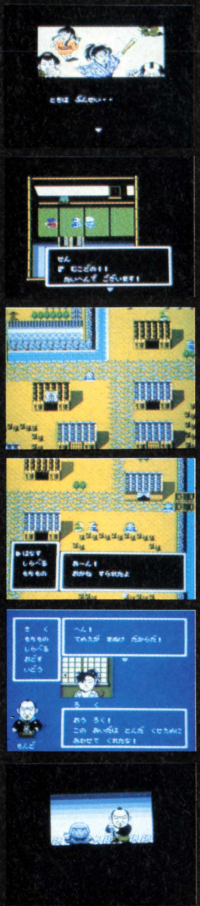
※住所はていねいに、電話番号は必ず入れてください。


必殺仕事人
のさばる悪のある限り、仕事人の血が騒ぐ。
12月15日
発売
3M ROMカセット
バックアップ機能付き
¥7,600［税抜］
BANPRESTO
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111 バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
お問い合せ先 ☎03-847-6320 電話番号はよく確かめてネ！

ファミリーコンピュータ™ FAMICOM FAMILY

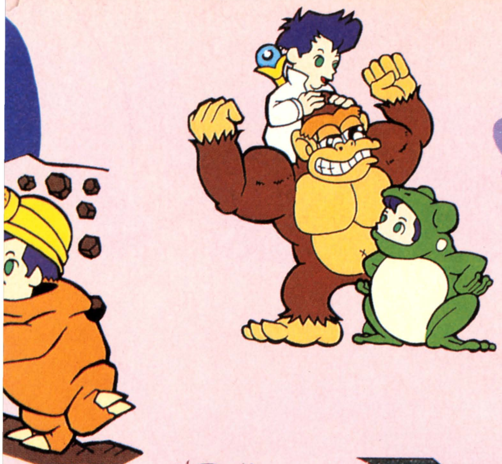
それで今日はどこのファミコンで殺ってくれとおっしゃるんで……。

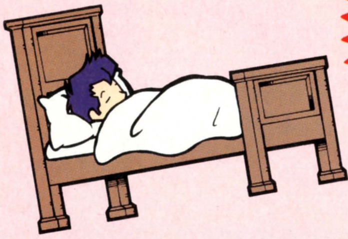
みんなこいつを待っていた………。TVのヒットシリーズ、ご存知「必殺仕事人」がRPGタイプのアドベンチャーゲームになってファミコンに登場でぃ！花のお江戸の悪党どもに中村主水、秀、竜、鉄たちの得意の必殺技が華麗に決まる。おっと、忘れちゃいけねえせんとりつの「ムコ殿」コンビ、主水いびりも磨きがかかる。






CAPCOM
ファミリー コンピュータ™用カセット
ファンタジーアクションゲーム
定価6,200円
この価格には消費税は含まれておりません。
© TMS 1989 © CAPCOM 1990



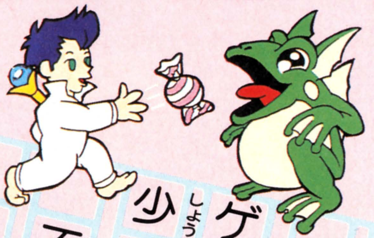


12月7日発売



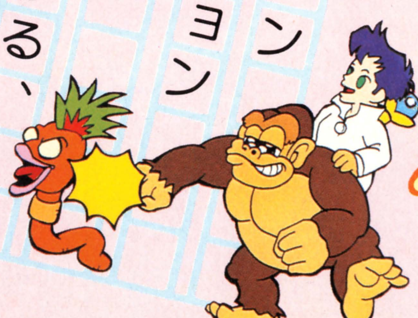
NEMO パジャマヒーロー

TM



キャンデーを投げて乗り移れ！夢の世界の不思議冒険。

カプコン・ファンタジックアクションゲームの登場です。少年ニモがくり広げる、不思議な世界の大冒険。ニモがキャラクターに変身。木に登ったり、空を飛んだり、壁を壊したり、土や砂の中に、潜ったり。めざすはスランバーランド。ナイトメア王を倒し、世界に平和を！



株式会社カプコン® 本社/〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店/〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-043


ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標てす
FAMICOM FAMILY
ームが帰ってきた。
したパートII
新入りメンツ
このへんがパワーアップして帰って来たゾッと!
【その①】超強力新メンバーの加入!パートIの好評キャラを残しながら、14人のキャラを新規入れ替え。【その②】日本全国タコ合戦!下北沢から始まったタコ軍団との攻防戦も日本中に拡大。領土を賭けて、8つのエリアで戦います。【その③】バックアップ機能搭載!勝ち抜き戦とタコ合戦のデータをきっちりセーブ。じっくり楽しめます。【その④】軽快なBGM!タコと戦ってもイライラしない、心和らぐミュージック。【その⑤】スピーディーなゲーム展開!超強力・高速思考ルーチンの採用で、進行も早く、オートモードも可能!
PART I 5900円(税別)
好評発売中!
ASMIK
麻雀ゲーム
自己中心派
発売!
価格 6500円(税別)
©ASMIK/片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン/GAME ARTS/YELLOWHORN



yutaka
ファミリーコンピュータ
FAMICOM FAMILY
LAST ARMAGEDDON
ラストハルマゲドン
ファン待望のRPGがいよいよファミコンで登場!!
今世紀最後で最大の聖戦が繰り広げられる!
モンスターVSエイリアンの地上支配をめぐる異色の対決!!
絶賛発売中!!
■¥9,800(予価)(税抜)■
■4M+128 RAM■
■Sラムバッテリーバックアップ機能付き■
モンスターはレベルが上がるにつれ、他のモンスターの細胞を取り込んで強力に変身してゆく。その変身をアニメーションで再現!!
戦闘の様子をすべてアニメーションで視覚化! 魔法・特殊能力・接近戦など迫力の戦闘シーンを演出する。
画面は地上フィールドで2D、重要なイベント時には3Dとなり、電脳空間に再現された広大な荒野と迷宮のごとき古代建造物があなたを待ち受けている。
キミの分身として奇酷な旅に乗り出す12匹のモンスター。
それぞれの特長を活かし、キミはあまたの謎に挑戦しなければならない。
規定レベルにより刻々と変化をとげるモンスターの行く末に見るものは、果たして………



まつまつた
ファミリー コンピュータ・ファミコン
テレフォンサービス0587-55-1120
1億2千万人なんべーファンのみなさま！
おっまたせしました。
あのWカセットのなんてったってベース
ボールが今、秋１番にのってみなさまの
お手もとに…！
そう！これはまさにこの秋１番のＢＩＧ
ＮＥＷＳだあ!!
まちにまったダブルカセットが
親ガメのみ
¥5,900 税別
親ガメ
子ガメ
NANTETTATTE
BASEBALL
なんてったって!!
ベースボール
好評発売中
SUNSOFT
夢・創造・サンソフト
サン電子株式会社
愛知県江南市古知野町朝日250
TEL (0587) 55－3500
ファミコン史上初のダブルカセットが
でってた!!

本物だから自由自在。

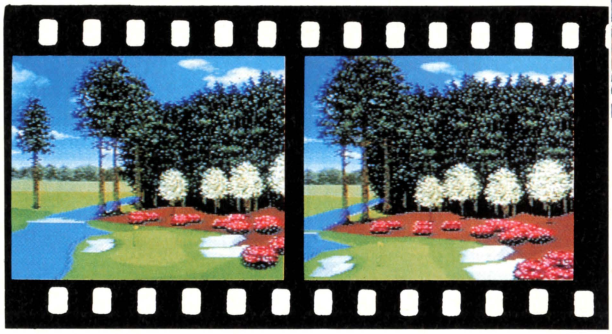


今まで数十万円もする

高価なパソコンでしかプレイできなかった

羨望の本格3Dシミュレーションゲーム

※スーパーファミコン開発画面



Masters®

LICENSED BY
AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB

マスターズ・トーナメントの開催地
オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと正式契約

T&E SOFTは"NEW 3D GOLF SIMULATION"におけるコースの使用権等につきまして、オーガスタ・ナショナル・ゴルフ・クラブと世界で唯一正式契約を締結いたしました。

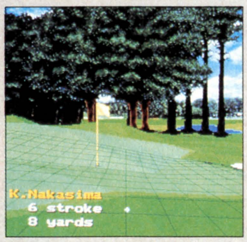
POLYSYS
Integrated 3D Processor ™

このマークはT&E SOFTの商標です。
※POLYSYS搭載の3Dソフトには、このマークが表示されます。

POLYSYS（ポリシス）とは、ポリゴンサーフェイス、ワイヤーフレーム、そしてグラフィックパターンをも同一次元で統合した高速3Dプロセッサーです。疑似的な3Dでアニメーション効果をもたらす初歩的手法とは異なり、論理的3D計算により画像を作成します。百聞は一見にしかず、POLYSYSは真のシミュレーションの素晴らしさを証明します。

本物だけが可能にした、究極のリアリズム！パソコン版で証明された、これが究極の3D映像だ。

コースの凸凹が手に取るようにわかります！



コースすべてに起伏（アンジュレーション）がついているため、ボールの落下地点の状態によってバウンド、転がり等が実物同様に変化する。起伏をグラフィックで見せるだけでは本物のゴルフゲームとは言えない。コースすべてに凸凹があるのは実際のゴルフ場と同じで、状況を細かく分析し、戦略を練る楽しさがたまらない。

ぐるっと見渡せる風景が気持ちいい。広々としたフェアウェイで思いっきりプレイできます。



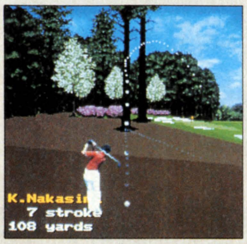
どの地点においても360度、あなたの目で見たままの映像が得られ、視点の高さも自由自在。気が向いたら鳥のように上空からコースを眺めるのも気持ちいい。18ホールをじっくり歩いて、見てまわるだけでも楽しめる本格3D。

すべての人が体験できる「マスターズ」の興奮。



出場選手は名立たる名プレーヤー揃い。様々なドラマが繰り広げられてきた栄光の歴史をもつマスターズトーナメント。プロ中のプロたちが胸をときめかせて挑む憧れの地。ショットの映像はテレビ中継さながらで、ボールの動きを追うように表示される。自分がマスターズトーナメントに出場しているかと錯覚するほどのリアリティー。

わざと木なんかにボールを当てて、楽しんでいる人もいるようですが、驚く事はまだまだあります。



ボールの動きは木、バンカー、クリーク、池等によって現実そのままに変化。ボールが当たれば、実物同様に跳ね返る。木の葉一枚の接触さえも見逃さない。POLYSYSが可能にしたスーパーリアリズム。

SUPER FAMICOM®

NEW 3D GOLF SIMULATION

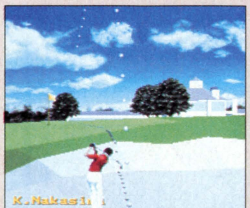
遥かなるオーガスタ™



遂に、スーパーファミコンで登場!

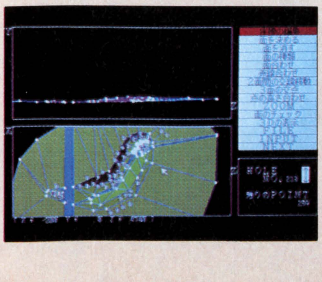
16ビットCPUを持つスーパーファミコンの機能を徹底追及。パソコン版の高機能をそのままに、スーパーファミコンで実現。
既存のゴルフゲームとはレベルが違う。進化を極めた、世界最高水準の3Dゴルフシミュレーション。
遥かなるオーガスタ
91年初頭、いよいよ登場!!

ウルトラテクニックも使い放題。本物のテクニックを駆使することが勝利への近道。



バックスピンでカップイン、バンカーからのミラクルショット、実際のゴルフ同様ここぞと言うときに奇跡のドラマが生まれる。グリーンの微妙な起伏を十分に読んでからパッティング。ピンの跳ね返り、カップの蹴られまでも妥協を許さずシミュレート。マンガの主人公になった気分で旗包みもOK!

18ホールしかない理由がわかります。どれだけ臨場感があるかが問題です。



世界でもっとも美しいコースの1つと言われるオーガスタ・ナショナルを完全再現。オーガスタ・ナショナルのコース設計図をもとにコースの起伏、木の位置、種類までも可能な限り忠実に3Dデータを作成。この膨大なコースデータが、より現実に近い臨場感を創りだす。
(POLYSYS-CADによるコースデータ作成画面)

マスターズで優勝するには、実際のプロ同様の戦いが待っています。



オーガスタ・ナショナル専属キャディーが直接キミにアドバイス。4人の中から気の合うキャディーを選択。各種個人データ等は自動保存され、上達具合をいつでも見ることができる。世界のプロ達が出場するマスターズトーナメントでキミはどこまで戦えるか。
ゲームモードは、ストローク、マッチ、トーナメントモードの3種類。最大4人まで同時プレイ可能。

※画面写真はパソコン版のものです。

Technology & Entertainment Software
T&E SOFT

株式会社 ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地


SUPER Famicom
POPULOUS™
ポピュラス
BY BULLFROG
12月16日、「ポピュラス」ついに発売!!
価格8,800円(税別) 一人用 4M+64Kバックアップ付
パソコンゲームで世界的にヒットした天地創造ゲーム「ポピュラス」。いよいよスーパーファミコンに出現!プレイヤーは全能なる神となり、神の使命は天空から様々な奇跡を起こして悪魔と戦いながら地上世界の民族の統一を目指していく。人間たちは悪魔を負かすための小さなコマであるとは知らずに、大いなる神の力を運命と呼び、翻弄され争い続ける。はたして君は人間を越え「神の中の神」になれるだろうか。



SUPER Famicon
すべては、
神の野心から始まった。
ELECTRONIC ARTS
スーパーファミコン「ポピュラス」には、4つのオリジナルワールドの
他にケーキランド編、江戸時代編、フランス革命編など、10のポピュ
ラスワールド、合計1000面ものマップが用意されている。君はすべ
てのワールドを征服できるだろうか。カンタンには終らない、超熱
中型スーパーリアル・シミュレーション。それがポピュラスなのだ
IMAGINEER CO., LTD.
〒163 東京都新宿区西新宿2-7-1 新宿第一生命ビル13
発売元 イマジニア株式会社 お問い合わせ———03(343)891
©1989/1990 Electronic Arts Copyright/Original by Bullfrog/Japanese Version by Infinit
スーパーファミコン®は任天堂の商標です



NATSUME
DORA³
幸福を呼ぶゲーム◎ドラドラドラ
TM
あっ！RPGが新しくなった！
こんなRPGに誰がしたっ！グスッ……
ファミコンは任天堂の商標です。
©1990 NATSUME 5,800円(税別)
四暗刻
四槓子
大四喜
字一色
27000
つわものの ばしょう
せかいいちの ぶどうかになるべく
うでをみがいてきた レスラーに
じんせいさいだいのチャンスが
めぐってきた……。
うけつけ
へいし 「きさまも ぶどうかなのか？
ならば かもとのしあいに
さんかしてみるよ。
ゆうしょうしょうきんは
ザコ敵は半チャンでOKさ！
数々のシナリオ。
アイテムも豊富
'91年1月25日発売！
これはもう、そんじょそこらのRPGじゃないぜ。
ファンタジックな、マップでモンスターに遭遇すると
いっきなり、麻雀で戦闘だっ！しかも、飛び出す！
飛び出す！アイテムの山。術あり、技あり、イカサマ
あり。麻雀はもう、エンターティーメントの時代だぜ。
楽しいテレフォンサービス 東京 03—207—7500 大阪 06—996—5220
ナツメ株式会社 〒162 東京都新宿区喜久井町39 萩ビル TEL 03-232-5251(代)
ファミリー コンピュータ・ファミコン

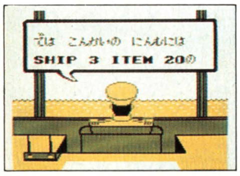


対戦型 1人でも遊べます 海戦ゲーム ネイビーブルー

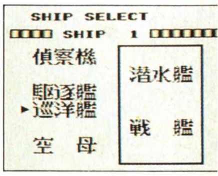
NAVYBLUE 90

新時代のシミュレーションゲーム
『ネイビーブルー90』の新機能!!

■アイテム・コーディネイト機能



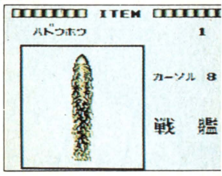
■SHIP(艦船)コーディネイト機能



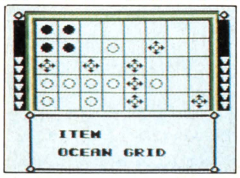
■演出効果抜群の鮮明なグラフィック



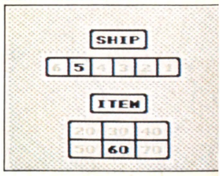
■18種類もの豊富なアイテム



■タイマー機能によるスピーディーなゲーム展開



■プレイヤーの自由なレベル設定ができる対戦モード



あの海戦ゲーム『ネイビーブルー』が
前作をしのぐスケールで再び登場!!

12月7日開戦

定価 3,500円(税込)

BATTLER VS



対戦型 1人でも遊べます VSバトラー

戦士達よ
知能とテクニックで
敵ロボット軍団をブッ飛ばせ!!

○巨大な地下迷路で
最後の聖域を我が物にせんと、
シリウス軍とバリアント軍の息つまる攻防が繰り広げられていた。

USE CORPORATION

株式会社ユース　東京都台東区東上野1-9-8☎03(837)0385(代)


GAME ARTS
麻雀ゲーム
ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの
麻雀道場
MEGA DRIVE
この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
メガドライブ
MDだけのキャラクタが8人登場
21人のメンツが君を待つ!!
4MROM 標準価格6,800円(税別)
1 学園ドラマ麻雀『クラス対抗戦』
ゲームアーツのオリジナルストーリー，数々のビジュアルシーンで構成される学園ドラマ。四暗高校に転校してきた豊臣君を待ち受ける数々のライバル達。
つかん
退学
文句があるなら麻雀で勝負だ！
2 麻雀上達のテキスト『麻雀道場』
250問にも及ぶ数々の難問奇問が待ちうける！
6人の教師がやさしく解説。
3 好きなキャラクタと対戦できる『フリー対戦』
麻雀上達の基本は，なんといっても打ち筋をみること。オープンモードで打ち筋を研究してみよう。
Copyright©片山 まさゆき，講談社／ヤングマガジン
Copyright©1990 GAME ARTS, YELLOW HORN
GAME ARTS 株式会社ゲームアーツ 〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-984-1136


忍者クルセイダース
龍牙
NINJA CRUSADERS
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
忍者、起つ。
四種の聖魔獣と二人同時プレイが悪を裂く！
21世紀を目前にひかえた年の7月、奇怪な侵略者が地球に飛来した。
その巨大な力のまえになすすべもなく敗れさってしまった人類。
しかし、地球の存亡をかけて立ち上がる者がいた！
選ばれし者、その名は“忍者”!!
伝説の中からバイオテクノロジーの力で甦った影の戦士。
この暗黒の世界を救うことができるのか!?
●二人で協力しあっての同時プレイが可能！●都会あり、山岳あり、水中ありと変化に富んだステージ！●持っているアイテム（4種類）ごとに変身できる聖魔獣が変化！●場面の地形に合わせた聖魔獣に変身して強い敵に対抗！●異種生命体やロボットなどバラエティー豊かな敵キャラクター！●やられた面から始められるコンティニュー機能付！
12月14日発売予定！価格5,500円（税別）
Sammy
サミー工業株式会社
本社：〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5F TEL.03-847-7571
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。



スーパーチャイニーズ 3

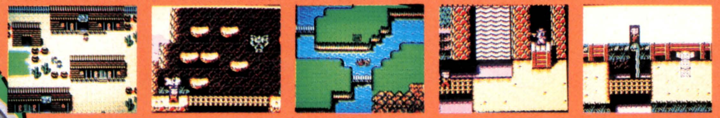


GAME BOY. ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です

新日本プロレスリング(株)

おもしろ過激に大変身!! 戦闘シーンがパワーアップ。今までの一画面型から、なんと横スクロールアクションゲームに大変身。つまり、RPGに横スクロールアクションゲームが合体したってことだ。凶悪な宇宙軍団に占領されたチャイニーズランドを救うため、珍殿下とジャックとリュウのドタバタ珍道中の始まり始まり〜!

91年1月下旬発売予定　予価6,300円(税別)





この熱闘は、どうだッ。

ツープラトンを仕かけられた獣神サンダーライガーに、

必殺技、あるいはウラ技はさく裂するのか。

かたや、VS.モードの"飛龍の拳外伝。"

続くは、RPGにS.S.アクションの"スーチャイ3。"

頭にくるほど W熱(ダブル)



アツくなる!!!

こちらも迫力アクションが売りなだけに、
獣神サンダーライガーも後には引けない。
やればやるほどアツくなるスーパーゲーム、2つ。
もうすぐ、過激に登場だ!!



最強!!通信VS.モード搭載。3つのゲームモードに注目。「アクションモード」に「1P、VS.モード」、さらにはファン待望の「2P対戦モード」と遊び方自由自在。また、7タイプの格闘家がセレクトできる他、初心者から上級者まで迫力アクションが楽しめる"S.A.S.+AI"機能もバッチリ。まさに、ゲームボーイ最強のVS.ゲームだ。

12月22日発売!! 予価3,500円(税込)



飛龍の拳外伝

カルチャーブレーン



ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
FAMICOM FAMILY
オーバーホライゾン
OVER HORIZON
オプションの位置だってホラ思いのまま！こーんなフォーメーションだってできてしまう。
OPTION EDITOR
レーザー、ホーミング、ウエイブ、ボム、4つの要素を混ぜ合わせ君だけのオリジナルウエポンを作れ！
WEAPON EDIT BAR
LASER
HOMMING
WAYBAR
BOMBAR
来春発売予定
ファミコンROMカセット
「ちくしょー！ここでこんな武器さえあれば！」
シューティングゲームをやっててそんな不満を持ったことのある君は、正しい！
こんなパワーアップが欲しかった
HOT・B
株式会社ホット・ビィ 〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

ファミコンも
ゲームボーイもパソコンでも
アーケードだって

やっぱりゲームは「パラメデス」

―― スター・トゥインクル 星(ほし)の瞬(また)き ――

だから



STAR・TWINKLE
新登場
ファミコンROMカセット

天空の城オリュンポスを目指すパエトーン。しかし、行く手には数々の試練が待ち受けていた……あの名作がぐーんとパワーアップして新登場。星空を舞台に、5つのプレイモードが烈しく、ロマンチックに燃え上がる！　ハイテンション・パズルゲーム「パラメデスII――スター・トゥインクル」来春発売!!

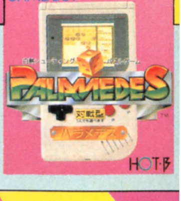
白熱シューティングパズルゲーム

ファミコンROMカセット
大好評発売中!
パラメデス
1Pモード・2P対戦　トーナメントモード付
希望小売価格5,500円(税別)



ゲームボーイは任天堂の商標です。

ゲームボーイ用ロムカセット
対戦型
1人でも遊べます
パラメデス
希望小売価格3,300円(税込み)



HOT・B
株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6
TEL.03-5261-3903



Nintendo
GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の登録商標です
カード&パズルコレクション
君は何からパズる!?
パズルがなんと12種類!
'90年12月14日発売
希望小売価格
3,500円(税込)
Nintendo GAME BOY™
Card & Puzzle Collection GINGA
銀河
□ゲームボーイ用ロムカセット
でるわ、でるわ パズルゲームの玉手箱。1つで12種類のゲームが楽しめるパズル集。これは もう、あそんでも、あそんでも、あそびきれないおもしろさ。君は何からパズる!
HOT·B
株式会社ホット・ビィ
〒162 東京都新宿区新小川町6-29朝倉ビル6F
TEL.03-5261-3903

痛んだノドによく効く喫茶店にて

ファミ通町内会

ルゴールという喫茶店を見つけた。喉によさそうだなーと思って入ったら、オルゴールという店だったのだ。看板からオの字が取れてただけだったのね。

日記でこんにちは

ジョルジョ中治の巻

じょるじょなかじ

ちゃんとした服を着てメガネをはずし、ひと言も口をきかずにじーっとしてれば、ファミ通編集部でも一、二を争うい男という噂も。でも、これだけ条件がつくのはなぜ? 不思議だなぁ。

○月×日

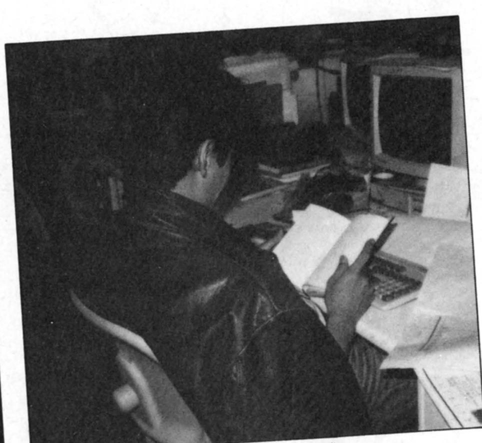
京都に着いた。出張だ。まあ任天堂の取材は明日だから、今夜はマシンガンのように遊ぼうっと。ヘイヘイ、タクシー!! 「東京から来たんですけど、どっか楽しいところに連れてってクレイジークライマー?」「楽しいとこゆーたらアソコしかありまへんわ」。と、タクシーが着いたところは祇園。四条通りにあかあかとネオン輝く魅惑的な歓楽街だ。役立たずのハンちゃんとふたりで最初に入った店は居酒屋かっぱ。〝かっぱ〟のロゴ入りの箸袋を野崎カッパへーじへの土産にすることにした。へーじ、感謝しろよ。そして2時間後。へろへろになってきたハンちゃんとおいらは、酔った勢いで店の人に聞いた。「女の子いないの?」。店の人はニヤリと笑うと闇に消えた。しばらくすると、電話番号が書いてある小さなチラシが何枚か目の前に降ってきた。店員さんはニヤニヤ笑っている。どうやら電話ボックスにペタペタ貼ってある、あの禁断のチラシらしい。すかさず胸ポケットにしまう、役立たずのハンちゃんの姿がいじらしかった。

○月×日

学生時代の友人と東京ルーフに行った。汐留に最近できた何やら楽しそうなスポットだ。友人が大阪から新幹線で上京する際、窓からPAXの文字が見えたんだと。んで、行きたい行きたいの連発。まるで子供だ。おのぼりさんはこれだから困る。ほんとは、おいらも一度のぞいてみたかったんだが、そんなことはオクビにも出さず、つき合ってやることにした。なんたっておいらは、マスコミ関係で働く業界人だもんね。東京ルーフの中には、セガの最新ゲームやミニF-サーキット、コンサート会場と楽しい遊戯施設がぎっしり。とりわけ燃えたのがセガスーパーサーキット。ゲーム屋の走りという ものをみせてやることにする。間違っても、一介のサラリーマンなんぞに負けられない。気が付くと東京ルーフの中でふたりは思いっきり楽しんでいた。PAXのしわざにまんまとハマってしまった自分が情けなかった。次の日、会社に出社すると机の上に招待券が載っていた。東京ルーフからだった。あ〜あ。もっと早くくれればなあ。

○月×日

月曜日なのにお休み。うれしい。天皇が即位される日らしい。何であれ休みはいい。そんなわけで、いつもは見ることができないテレビ番組をじっくり堪能しよう。即位の礼関係の特番ばかりだ。パレード中継をテレビ局別に見比べてみた。TBSの美人アナウンサーリレー式中継方法が群を抜いて楽しかった。使い慣れない敬語を使って実況中継されると、見ているこっちのほうが気を使ってしまう。それが美人アナだからなおさらなのだ。**ん? 尊敬語? いや、母は丁寧語の語彙ねー。イテ、ハハハ。やい! ご謙遜(回文)。**



カウントダウン



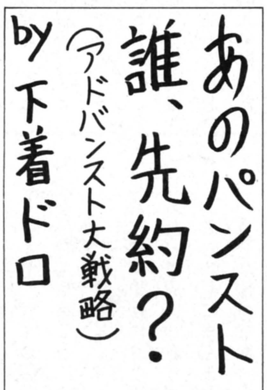
Kiss me! Oh! Shuji

キスミー! お習字

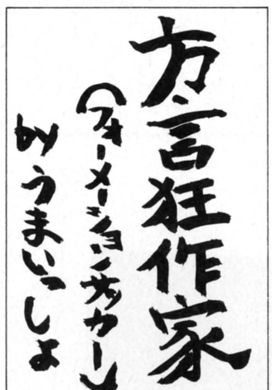
その喫茶店にはマンガの本がいっぱいあったんだけど、ふと隣の人を見ると……。30歳くらいの男の人が、水島新司の『ドカベン』を読みながらスコアブックをつけていたのだ。世の中には変わった人がいるものだ。

――佳作のみなさん――

最近このコーナーに届くはがきの数が減ってきているような気がする。思い過ごしだといいのだが……。まあいいか、気をとりなおして選評に移りましょう。**あのパンスト誰、先約?** このゲームの正式なタイトルは、アドバンストじゃなくて、アドバンスドと濁点がつくんだよね。でも、辞書でADVANCEDの発音を調べてみると、アドバンストが正しいんだよね。うーん、不思議だ。お次は、**だめ! だめ! だめぇ~!** ファミ通は健全な雑誌だからして、こういうはがきは……いいよね、やっぱり。問題なのが、**位置ベクトル**。このイラストは『ウィザードリィIII』のウィッチ。わかる? わかんないか。



宮城県 イラク人



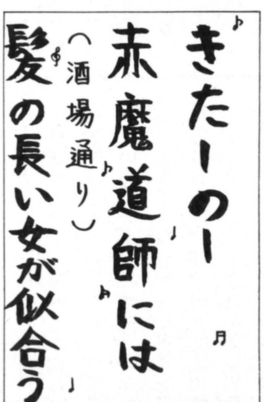
北海道 まこと



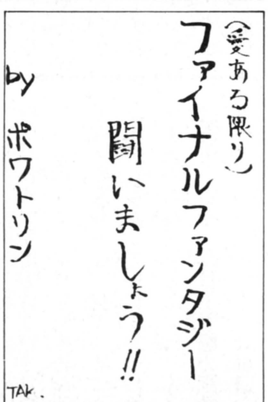
山口県 戦国エイドリアン



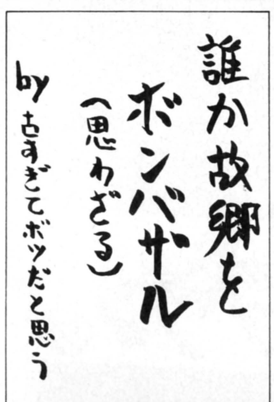
愛知県 テツチアリ



神奈川県 玉



愛知県 たっか~



東京都 暗黒武道の達人



岩手県 ミジカイマリコ

金の鳩賞

たいへんよくできました

罪
（ツインビー）

神奈川県 バチルス卿

いや、金の鳩賞に輝くほどの作品ではないと思ったんだけどね、野崎かっぱへーじにウケてたから選びました。言われてみればおもしろいような気もしてくるな。たしかにおもしろい、うん。おもしろい。

銀の鳩賞

ポ・ポ・ポピュラス少年探偵団

東京都 三国太郎太

ぼ、ぼ、ぼくらは少年探偵団ですな。はたして元ネタを読者の何パーセントが知ってるかは疑問が残るけど。『ポピュラス』ネタは破壊力の大きいお習字が多いようだ。いいね、いいよー。

予選通過のみなさん

ルー、ルルルー、リュリュル。鼻歌まじりに選評いきます。えー、立ションしました。あっけらかんとそんなこと言われてもねぇ。そーゆことは、こっそりやってくれれば、文句はないです。んで、今回の編集スタッフネタは、**帰らぬ斉藤**と**斉藤大助H.Q.**の2本。ほんとに、デザイナー斉藤大助はいつになったら引っ越すんだか。**茨木相撲人口**は、相撲って字が正しく書いてあったんで採用させていただいた。どうしても相模って書いちゃうんだよね。でも茨木じゃなくて茨城なのでは？ 投函する前に推稿を忘れずにってことで、またね。

立ションしました（ダンジョンマスター）
滋賀県 中西 勇

チャクラ玉吉
宮城県 シェー男

NEXTじゃないよ Macだもん！（バックギャモン）
Macintosh Plus
埼玉県 ハゲ

吸う、マリファナ終わるど!!（スーパーマリオワールド）
by ジャンキー
愛知県 加藤幹人

ついに見た!!!（ツインビーだ）
宮城県 大石 学

斉藤大助H.Q（タイトーチェイスH.Q.）
by とうふかす
青森県 とうふかす

帰らぬ斉藤（ファイナルファイト）
兵庫県 ミルミルZ

伏せろーっ!!（F・ZERO）
埼玉県 ハゲ

ほら、文房具セット（ドラゴンボールZ）
by おたん生日プレゼント
神奈川県 五十嵐 圭

ロールスロイス（統一ドイツ）
by 鈴木ドイツ
島根県 萬代英隆

げぇ〜〜うぎゃあ（ゲームギア）
by お羽音は二回目
長崎県 ギラゾーマ

茨木相撲人口（いただきストリート）
by 発売日決定遅し、お前らだけ先にやるな。
兵庫県 BCG

ヨッシーだせーじゃん！（吉田戦車）
by 桂成
茨城県 ドラ伏見

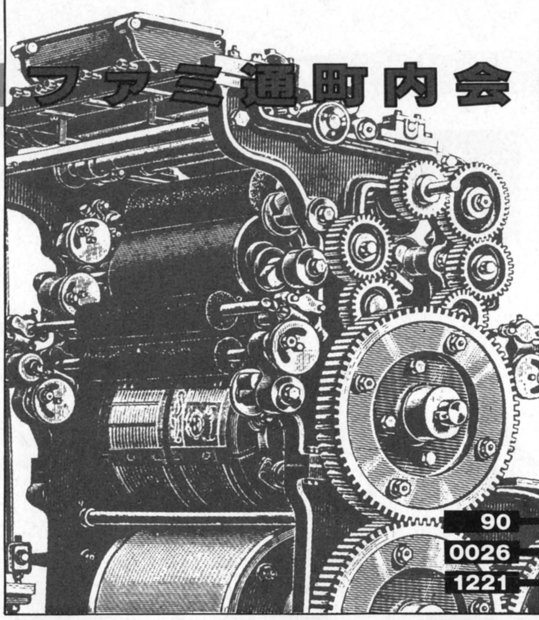
そうかごめんね……（諸葛孔明）
by なにをあやまる
島根県 萬代英隆

ちちパット（ナグザット）
by 謎の天才美少年デビュー
岐阜県 謎の天才美少年

死人よ!! あたふた（4人用アタプタ）（女の子ことば）
by 女戦士
徳島県 レッド松

○○○（三顧の礼）
by ラブリー孔明
福島県 スーダラ節

鼓膜へ愛撫（ドラクエV）
北海道 ま・猫一郎



ファミ通町内会

90
0026
1221

付属芸術大学

ピアスの穴をあけると運命が変わるそうだ。最近、不運が続いている渋谷洋一も、穴あければいいのに。え、犬重もピアスの穴あけたいの？　困ったなあ。

1414
ガバス

今週のエスパーな写真 E.S.P.



福岡県　田中幸夫

先日、友人Sがついに自殺しました。予告していたので、カメラを持ってかまえていました。

●選評　よいこのみなさんは、絶対にマネしないようにしよう。自殺すると、地獄に行くんだよ。ほんとだよ。ケケ。

1246
ガバス

今週のイキな写真 NICE PHOTO



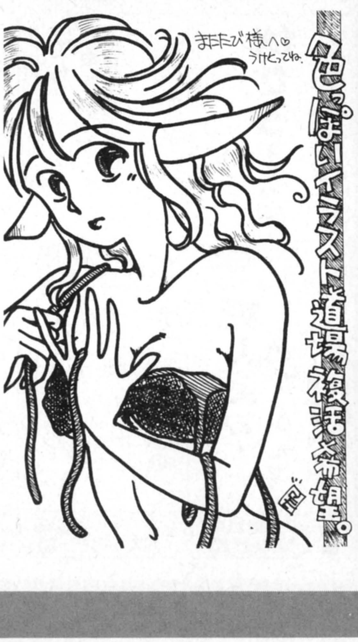
徳島県　お宝紳悟

この花火は手に持って遊んではいけないと書いてあったので、口にくわえて遊びました。

●選評　よいこのみなさんは、絶対にマネしないようにしよう。ケ。

各555
ガバス

今週の単発イラスト道場 ILLUST GYM



岡山県　帆船理郎



北海道　山下享花



鳥取県　もえみ

5
ガバス

今週の MANU



東京都　佐藤淳一

写真に写っているのはボクの友人の梶尾くんと、そうです、あの人です。ペリグーでしょ？

●選評　よ、よいこのみなさんは、絶対にマネしないようにしよう。

各1000ガバス

今週の「アートな4コママンガ様」

CARTOON

熊本県　箱根インディアン



最近ログインを読んでないけど、ヤマログはまだやってるのかな。大好きなんだけど。

●選評　おせっかいマンの頭についてる丸いものはアレかね。カワイイじゃないか。

福岡県　フェビアン



郷秀樹が自分で川に飛び込んで変身したときほど、マヌケなものはなかったと思う。

●選評　テンポがいいね。チャッチャッチャッ、ドバーン！　だからね。いいね。

北海道　ひでまら



どんなにカッコつけたって、しょせんドラマのようにはいかないのさ。フッ。

●選評　よくありそうな話だが、最後のコマの、ドッドッドッがよかったから……。

各982ガバス

今週の「街の新名所」

CITY MIRACLE



富山県　ポリンキー

バリ島ののどかな田園風景のなかに、突如現われたものです。交通費かかってんだから載せろ。

●選評　車のなかには血を流して苦しんでいる人がいるってのに、右下にいる女の傲慢な態度はなんたることか。許し難いぞ。

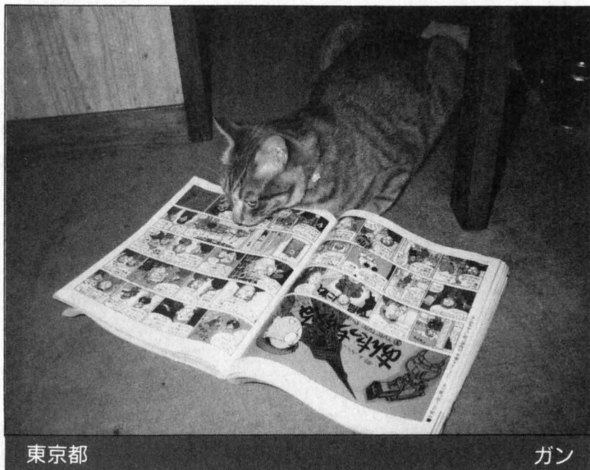


徳島県　コロタン

マネキンたちがダンスの練習をしていました。前を通ると、恥ずかしがってダンスをやめます。

●選評　オレっちは、いちばん右のヘルメットかぶってる女の子が好きだよ。もうちょい足を開けば、パンツ見えただよ。

723ガバス 野性の王国
今週の WILD KINGDOM



東京都　ガン

ぼくがファミ通を置いておいたら勝手に読んでいたので写真を撮った。えっへん。

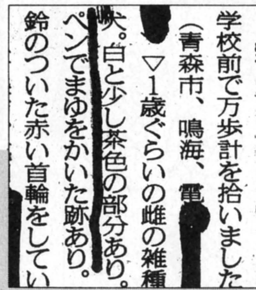
●選評　ニャニャニャニャン、ナーゴナーゴ、ニャニャンコ。と、猫に伝えておいてほしい。

各444ガバス 私も町のレポーター CITY REPORT



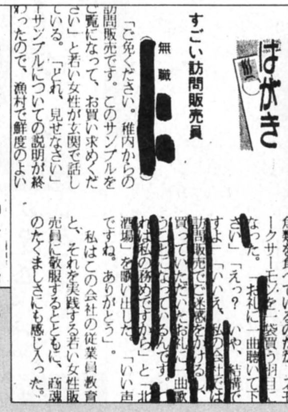
和歌山県　山西喜一郎

●選評　取り扱ってないんなら、なんでリンクスコーナーなど作るのかチトわからん。



【預かっています】古川中学校前で万歩計を拾いました（青森市、鳴海、[redacted]

▽1歳ぐらいの雌の雑種[redacted]犬。白と少し茶色の部分あり。ペンでまゆをかいた跡あり。鈴のついた赤い首輪をしてい



はがき

すごい訪問販売員

無職 [redacted]

「ご免ください。稚内からの訪問販売です。このサンプルをご覧になって、お買い求めください」と若い女性が玄関で話している。「どれ、見せなさい」ーサンプルについての説明が終わったので、漁村で鮮度のよい魚類を食べているのだが、スモークサーモンを一袋買う羽目になった。「お礼に一曲聴いて下さい」「えっ？」いや、結構ですよ」「いいえ、[redacted]と「北酒場」を歌い出した。「いい声ですね。ありがとう」。

私はこの会社の従業員教育と、それを実践する若い女性販売員に敬服するとともに、商魂のたくましさにも感じ入った。

愛知県　土居さる

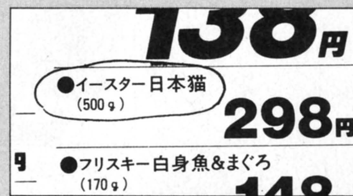
●選評　土居さるは、なかなか目のつけどころが鋭いぞ。鋭すぎて、なんだかキレてしまいそうである。ジャキジャッキン、ああステキ。

ビデオレンタル10

1	バック・トゥ・ザ・フューチャー2	洋　画
2	アビス	洋　画
3	パニッシャー	洋　画
4	カジュアリティ	洋　画
5	ゴジラVSビオランテ	邦　画
6	釣りバカ日誌2	邦　画
7	シー・オブ・ラブ	洋　画
8	孔雀王 阿修羅伝説	邦　画
9	ジパング	邦　画
10	パックマン家の人々	洋　画

協力/[redacted]

埼玉県　佐川広篤



神奈川県　エンドール・希砂

●選評　イースターの日本猫が500グラムで298円!?　桃栗先生はちょっと驚きました。

●選評　あたしゃパックマンの家族を見たことあるけど、そりゃあもう幸せそうだったよ。

各333ガバス アートな一句
今週の IKKU

ぼくの母　怒ると変化　鬼と化す

東京都　宮田正大

麻雀は　脱衣じゃなけりゃ　やる気なし

沖縄県　大ハゲ

生活指導

夏が終われば～、秋が来る～、あたりまえだけど森高が歌うと感慨深いものがあるよね。でも今は秋というよりはもう冬。編集部にとっては死ぬよりつらいけど、尿道にカテーテルを挿入されるよりは平気な、年末進行の季節なのだ!!　もうどうにでもしろバカって感じなんだけど……。

「鈴木さん、この号が終わったら、いいことがあるんですよ」（斉藤大助）

なに、いいことって？

「いや、いいことなんですよ」（大助）

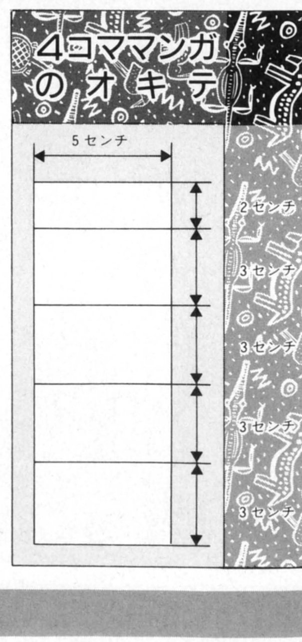
この号が終わったら教えてくれるわけ？

「いや、いいことなんですよ」（大助）

何だって聞一てんだろこの（以下次号）!!!



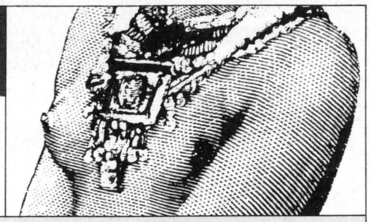
大阪府　春日野医院長



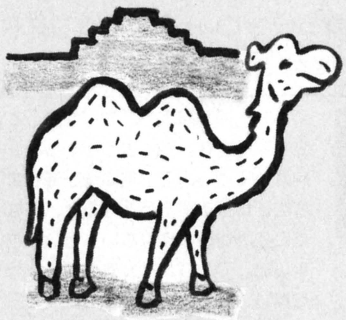
各222ガバス

（特集）

私の報告書



最近、ここのコーナーに盗作が多いらしい。担当者も気をつけるが、読者のみんなも気をつけよう。



◎ぼくの友人は、「これでおいしいものでも食べなさい」と言って、**わりばしをくれた。** 兵庫県 ドキッタ

◎ぼくが小学校3年生のときのこと。2学期の生活目標に、わり算を覚える、なわとびで体力をつける、**自分のことをオラと言わない。**と、書いていた女がいた。 秋田県 小林智彦

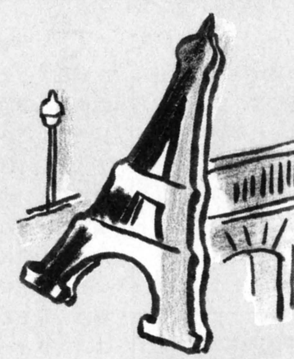
◎社会の先生は、教科書の222ページのことを**ふたひゃくふたじゅうふたページ**と言う。ちなみにその先生の顔は宇宙人みたいだ。恐ろしい。 神奈川県 田中絵美子

◎友達のTは、履歴書の**長所の欄に首、短所の欄に足**と書き込んでいた。 神奈川県 隼三郎

◎F1日本グランプリの翌日。おじいさんたちが、「**ぶるんるんるんぶるんるんるん**」と叫びながら自転車に乗っていた。 愛知県 ラッシャー谷田

◎おばあちゃんに、キツネはどういうふうに鳴くの？ と聞いてみたら、「**ゲキャキョキョ**」と言った。本当にこんな鳴きかたをするのかと不思議に思った。 栃木県 富田貴久

◎この前、英語の先生が約1ヵ月間出張していて、やっと帰ってきた。すると、**髪の毛が増えていた。** 大分県 高沢かおす



◎足の遅いYは運動会でそれをカモフラージュするため、いつも**スタート直後に転ぶ。** 滋賀県 あっけらかん男

◎ぼくの妹の名は、トモミという。しかし、おばあちゃんはなぜか**チエミと呼ぶ。** 兵庫県 なぜ？

◎友人のアダ名はダイアナ。本人もけっこう気に入ってるらしいが、その由来が**鼻の穴が異常に大穴**だからだということを知らない。 新潟県 田沢豊



◎僕の友達のA君は、部活をサボった理由を顧問の先生に聞かれたとき、**洗濯物があったので**と言い訳をした。 兵庫県 デビルマン

◎家の近くの塀に、3ヵ月前から、〝かわいい小犬さしあげます〟という張り紙が、**いまだに貼ってある。** 福岡県 福岡の星

◎**今日はなんにも報告はないのだ。** 埼玉県 報告人



あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部
ファミ通町内会 付属芸大○○○○係

開運 占いコーナー

占いはさくら
易は養スープ



占い人・福田有宵先生

●易占いから方位学、トランプ占いまで、非常に幅広いジャンルの占いをこなす先生だ。

みんなは、ジェフ・ベックっていう人を知っているかな。'60年代からやっている天才ギタリストなのだ。いまだに新しい音楽を作り出す姿を見ると、どんな手相なのかと思ってしまう。

読者の見た夢を占っちゃうよ

3、4年前見た夢です。小学生くらいの私が、見知らぬ中年男性を殺してしまって友人の少女にその死体を預かってもらうというものでした。恐怖感や罪悪感はまったくなく、友人という少女が現われて「死体を預かりたい」というのです。その後、私は中学生なのですが、彼女がおじさんの死体を公開するというので、彼女の家を探し回るのです。おじさんは至るところにいたのに気づかず、私はずっと暗いところと明かるいところを行き来していました。

（長野県　小山佐知子　20歳）

●殺人を犯す夢は時々あります。知り合いの場合か、見知らぬ相手であるか、ふた通りあります。この場合は、見知らぬ中年男性が相手で、殺意を感じていたのではなく、それより友人に死体を預けたことに意味があります。この友人の少女とは、大変仲がよく、お互いに気心が知れて、なんでも語りあう間柄と推察されます。けれども、その時、この友人とは心の交流にブレーキがかかっていたために、その後で、秘密をバラしてしまうという脅迫となっています。それから死体を探しますが、見つかりません。これは、今後の人生の歩みかたがわからずに、苦悩していたことを表わしています。おそらく、大きな志があり、実現が容易でなかったのでしょう。たとえば、都会へ出たいという夢を持っていましたが、親や周囲の賛成が得られなかったとかいうようなことがあったのではないでしょうか。

見知らぬ旅館でトラに襲われる夢を見ました。そして、同い歳くらいのかわいい女の子が、僕の手を引いて助けてくれました。ふたりで押し入れの中に隠れていたら、下に崖が見えました。崖に落ちそうになったところで目が覚めました。

（東京都　田中昇志　18歳）

●恋心を表わしている夢です。トラに襲われたことが、ポイントです。女の子の存在には願望が隠されています。こういった夢には、自分が助ける夢と自分が助けられる夢があります。助けられる夢の場合は、消極的であり、しかし内心では期待をしていることを表わしています。たとえば、告白したり、アタックするチャンスに恵まれても、実際にはなかなかそうできません。そんなひとり思いのまま異性に気持ちが通じないことだったのでしょう。押し入れに入ったことは、じっと身をひそめて我慢をすることを表わしています。たとえば、トラに襲われて山や森の中を逃げまわるとすれば、必死の思いがあり、現実には大胆な行動をとったでしょう。あなたの心理分析をしますと、その時点で、ふたりの異性に関心を持っていたのではないでしょうか。すぐには希望どおりにはなりませんが、近い将来にチャンスをつかむことが推測されます。

できなかったテストのことを考えながら寝たら、急に自分がいるのが見え、先生が僕にテストを返しました。1週間後、そのテストが返ってきて、偶然にも64点という夢で見たのと同じ点でした。

（兵庫県　真人間　16歳）

●正夢といい、夢の中のできごとが現実に現われることをいいます。予知能力を備えているタイプに、いろいろな方法で伝わることがあります。夢占いもそのひとつです。このケースは正夢と判断してさしつかえないでしょう。しかし、夢で答案を返してもらったときに、点数がおぼろげで、現実のときにそのとおりだったと思い込む場合があります。一般に、夢の中では数字というものは出にくく、はっきりしないことが多いのです。その点の確認が必要ですが、あなたの場合、集中力があるので、夢によって暗示を受けるケースがこれからもあるでしょう。

地下鉄にのって帰ろうと入り口に行くと3人の野蛮人が、ヤリを持って立っています。降りようとすると、向かってくるので一気に飛び降りました。切符を買おうとすると、「あなたにこの切符は売れない」といわれました。でもなんとか他の切符(?)を買い、プラットホームに行くと日本人はひとりもおらず、アメリカ人らしい人がたくさんいました。電車の放送を聞くと、「次は日本、日本」。変だなと思い窓の外を見ると、緑にごった、大きい日本らしい池が下のほうに広がっていました。でも、電車から途中で降ろされて、私たちは歩いて帰りました。

（神奈川県　粟飯原睦　12歳）

●この夢は一見とりとめがないようですが、地下鉄、鉄道などは現在の生活や目的を表わします。訳のわからない場所へ連れて行かれたことは、現在の状況の中での変化を表わし、運気が思うようにいかないことを示します。たとえば、学校生活や家庭での学習面で、気疲れをし、運気は下降ぎみ。友人との間に冷たい感情と誤解が生じていました。また、自分の心も内気になり、フロンティアスピリット（開拓精神）が欠けていました。この二重の壁を気にしていましたが、夢を見た後からは見通しがつき、うまく解決したことを物語っています。

迷える子羊救済コーナー

先生こんにちは。私は今脱毛症に悩んでおります。現代の不治の病といわれる「はげ」。この年でこんなものに悩むのも間抜けですが、このことを考えると気が気でなく、なにも手につきません。受験にも差しつかえるので、私がはげるのか占ってください。（中略）ハゲに効くおまじないなどないものでしょうか？

（東京都　ノックは無用　19歳）

●青少年期の脱毛症は、生理的にはストレスの影響であることが多いようです。気楽にしてリラックスしていれば気になることはありませんが、社会や学校生活の厳しさに耐えられないときに、脱毛が出るのです。あなたの場合も、体質遺伝だからと簡単に思わないほうがいいでしょう。毛髪は硬く、量も多いほうです（九星占いで判断しました）。

はがきはこちら

気になる夢を見た人、気になることがある人はこのコーナーにはがきを出そう。内容を簡潔に書き、住所、氏名、生年月日など忘れずに書こう。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー ファミコン通信編集部
開運占いコーナー係

スーパーマリオワールド

禁断の秘技SPECIAL



SUPER MARIO WORLD

SUPER MARIO BROS. 4

任天堂　発売中　8000円込

今回『マリオ特集』は、ファミ通編集部総力結集の禁断の秘技を公開しちゃうのだ。各秘技のタイトルの上についている場所は、その秘技が使えるステージ。○○ガバス級というのは、その秘技をガバスでたとえるならこのくらいという意味だ。しっかり読んで参考にしてほしい。マリオ名人を目指すのだ。では、健闘を祈る。

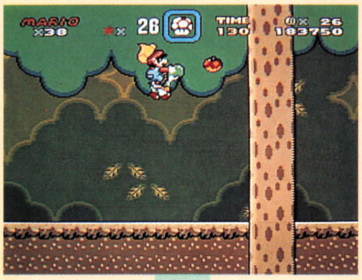
1200ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

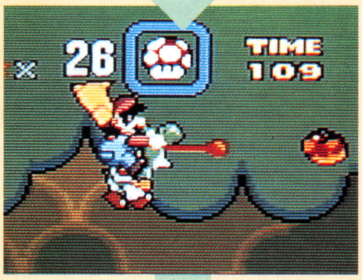
ヨッシー卵でマリオを1UPさせよう!

元気な卵を生むためには栄養価の高いものが必要です

⬇木の実を食べるには、ヨッシーと木の実の高さをうまく合わせること。ジャンプで調節ね。



⬇10個目を食べ終わると、卵をポロリと生みおとす。ヨッシーは女の子だったのか!?



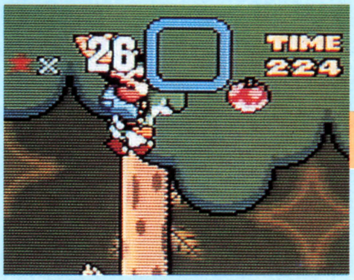
⬇卵が割れるとスーパーキノコが現われる。すでにマリオが変身してるときは1000点ボーナス。



ヨッシーの食欲は天井知らず。ほとんどの敵キャラを一口でパックリと食べちゃうぞ。でも役に立つ食べ物は意外と少ない。ちゃんと栄養になるのは、赤やピンクの木になっている木の実だ。木の実を一定数食べると、ヨッシーは卵を生んでくれるぞ。

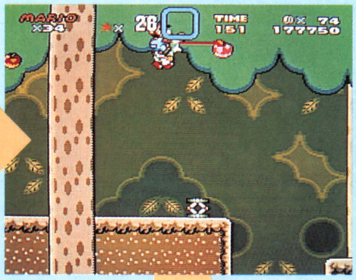
どのステージにもたくさんなっているのが赤い木の実。同じステージで、10個ヨッシーに食べさせてみよう。ヨッシーがかわいい卵を生んでくれるぞ。出てきた卵はすぐスーパーキノコに変わるのだ。

ピンクの木の実を探せ



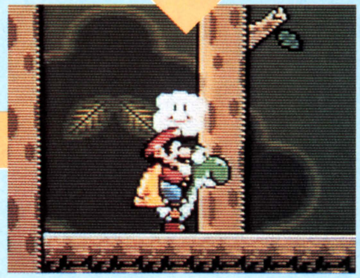
⬆ピンクの木の実は数が少ないのだ。

モグモグと2個食べる



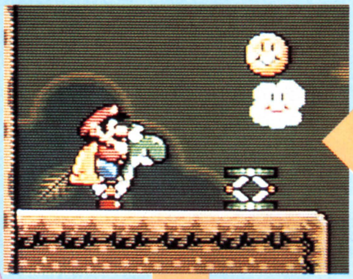
⬆食べる仕草がかわいいヨッシー。

さてこの卵は何になる?



⬆卵を生んでもヨッシーは無表情。

白い雲がと〜びだして



⬆この雲がヨッシーの子供なのか?

雲からコインの雨が降る



⬆ニコニコ笑顔のニコチャンコイン。

最後に1UPキノコだぞ



⬆コインを集めるのは、わりと簡単。

さて、いよいよ1UPキノコになる卵の作り方だ。必要となるアイテムは、ピンクの木の実。同じステージ内で2個、ヨッシーに食べさせると卵を生んでくれるぞ。この卵は、出てくるとすぐ白い雲に変わって、フワフワ浮かんでいるのだ。この雲はコインをつぎつぎと投げてくれる。10個出てくるから、それを逃さず集めるのだ。10個全部取れたら最後に1UPキノコが飛び出す。コインを1個でも逃すと、雲はプワプワとんでっちゃうぞ。失敗しないように慎重にね。

嬉しいことに同一ステージ内なら、木の実を食べてる最中にほかのものを食べても、ちゃんとそれまでに食べた木の実の数が記憶されている。だから、敵を食べたりアイテムを食べたりして、どんどん進んでも平気だぞ。

それにしてもヨッシーの食欲には呆れるばかり。なんでもかんでも食べちゃってお腹をこわしたりしないのかな。ヨッシーが敵じゃなくてよかったね。

2000ガバス級 秘

■ヨースター島 コース2

甲らを持ったままツタを上ぼるマリオ

まずは甲らを運ぶ



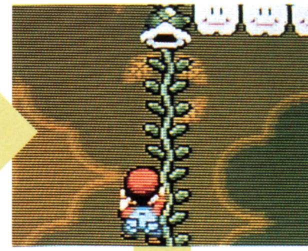
ツタの下にきたぞ



甲らを真上に投げろ



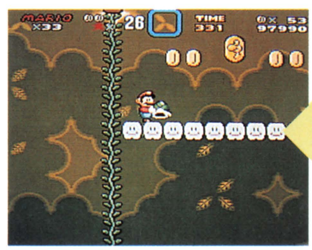
そのスキに登ると



ナイスキャッチ!



どこにでも運べるね!



甲らは有効な武器。できれば、どこにでも甲らを持って行きたいよね。でも、甲らで両手がふさがってちゃ、さすがにツタ上ぼりはできない。ところが、両手で甲らを持ったままでツタを上ぼる方法があったのだ。

やり方は簡単。甲らを持ってツタの下まで行き、そこで甲らを真上に投げるのだ。そのスキにYボタンを押しっぱなしにしてツタを上ぼり、落ちてくる甲らを胸に抱えたままツタを上ぼるのだ。これで甲らを運ぶことができるのだ。上にいる敵とも安心して戦うことができるぞ。

1600ガバス級 秘

■ドーナツ平野 秘密のコース1

マリオの水中岩の下くぐりの術!



⬅まずは、水中をスーイスイ。気持ちよさそうにマリオは泳いでいる。

水中ではマリオの動きが少し鈍くなるから敵をよけるのも一苦労だ。そんなときに使う秘技がコレ、水中岩の下くぐりだ。

マリオは、水中ではBかAのボタンを連打していないと沈んでしまう。その性質を利用して、まずはマリオを画面の下に消えるギリギリのところにキープし泳がせる。そのまま進めば、画面に現われる岩の下をくぐり抜けて行くぞ。これなら敵にやられないのだ。



⬅ゴールの下の水中を進むマリオ。姿が見えないのって、ちょっと無気味。



⬅岩のところにきたら、マリオが画面下に消えるギリギリのところでキープ。



⬅今、マリオは岩の下にいるぞ。その間はマリオの姿を見ることができない。



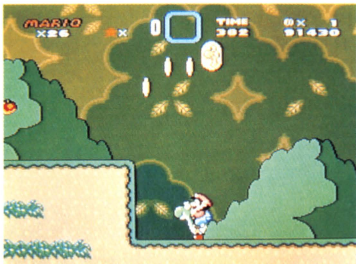
⬅岩の下を通って、ほーらマリオが現われた。岩の下はどうだった?

秘 3500ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

これがウワサの2段ジャンプだぜい

ヨッシーは友だちさ



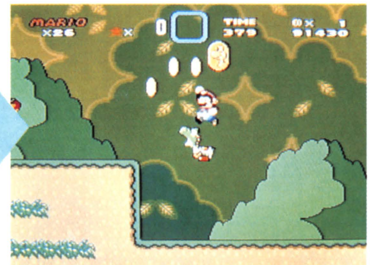
⬅気のいい仲間のヨッシーにまたがるマリオ。ふたりは仲良しだ。

ヨッシーが跳ぶぞ!



⬅まずはヨッシーがジャンプ。どこまで高く跳べるのかな?

Aボタンで降りる

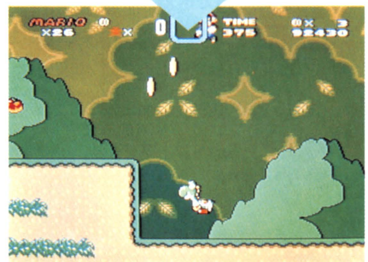


⬅一番高くまで上がったら、すかさずAボタンを押すのだ!

マリオがジャンプするにしても、ジャンプできる高さには限りがあるよね。そこでこの大技の紹介だ。もっと高くまでジャンプできればいいのになぁ。というキミのために、とっておきの朗報だぞ。

とりあえずヨッシーに乗っかってみてくれ。そしてジャンプをするのだ。ヨッシーに乗ったままジャンプして、一番高くまで上がったときに、Aボタンを押してみよう。するとどうだろう。ヨッシーのジャンプした高さプラス、マリオのジャンプした高さ分の大ジャンプができるのだ。名づけて2段ジャンプ! これを使えば、いままで手の届かなかったところだって軽々と届いちゃうぞ。いろんなところで役に立つから、必ずマスターしてほしい。

2段ジャンプだ



⬅見たか! これが2段ジャンプだ。高くまで跳べちゃうでしょ。

秘 50ガバス級

■ヨースター島 コース2

マリオよ、どこ行った!?



⬆2段ジャンプの友に乗るのだ。

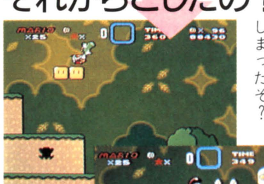


⬆そら、ここで2段ジャンプだ。

さっそく2段ジャンプを使った秘技を紹介しよう。

ヨースター島コース2のツタが出るところで、この2段ジャンプを使うと、マリオが画面外の雲の上に行ってしまうのだ。だからどうした? と言われたらそれまでの秘技だが、まぁたまにはいいじゃないの。

それからどしたの?



⬅マリオが画面外に消えてしまったぞ?



➡歩き回ると上のほうから落ちてくる。

秘 750ガバス級

■ヨースター島 コース2

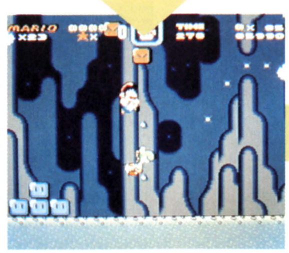
2段ジャンプを使え

ここでも役立つのだ



⬆ヨッシーと共に、ここへくる。

ヨースター島のコース2の羽根のはえたハテナブロックを、簡単に叩く方法だ。そう、もう察しがついたでしょ。ヨッシーを連れて行って、例の2段ジャンプを使うのだ。本来、そこに置いてあるブルブルブロックを使えばいいのだが、こっちのほうが手っ取り早くて楽チン。



⬆ハテナブロックの真下で一発、2段ジャンプをしてみるのだ。



⬆ほーら、こんなに簡単に1UPキノコが取れちゃうでしょ?

1000ガバス級

■どこでもオーケー

99人までしか増えんよ

マリオのストックは、いったいどのくらいまで増えるのだろう？ という謎に、編集部でアタックしてみたぞ。

正解から言うと、99人。99人からは、いくら1UPしても99人のままなのだ。正確に言えば、ふたりプレーをして、マリオのストックを99人、ルイージのストックを99人にすれば、つごう、198人分のストックが可能なわけだ。まぁ、なにもそこまでストックを増やす必要はないんだけどね。どうしてもやってみたい！ という人は、地味にがんばってみてね。

とにかく増やせ!



⬆小さな努力が、いずれ実を結ぶのだ。

やっときたぜ



⬆99人になってるのがわかる？

800ガバス級

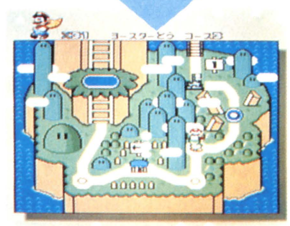
■ヨースター島 コース1 その他

アッと思ったら

もうだめだぁ!!







いざってときに安心の秘技をご紹介しよう。一度クリアーしたコースでは、ポーズしてからセレクトボタンを押すとその場でマップ画面に戻れる。これを使った技なのだ。

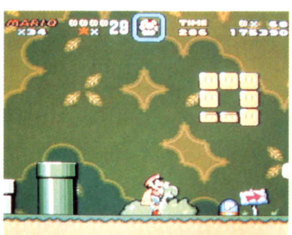
もうだめだ！ と思ったら、すかさずポーズをかける。そしてセレクトボタンを押す。これだけ。なんのことはない技だけど、実際はけっこう役に立つのだ。覚えておこうね。

1000ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

そんなものまでダメ!!

スイッチブロックね



いろいろなものを食べちゃうことで有名なヨッシー。そんな彼(？)は、スイッチブロックまで食べてしまうのだ。

とりあえずスイッチブロックをくわえさせてみよう。そしてしばらくそのまま、くわえさせておくのだ。すると、そのうちゴクゴクとのみ込んでしまうぞ。

そんなもの食べたら危ないってばさ!





-20ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

土管に埋める!?



ひょえー! 埋まった!?



左に紹介した秘技の応用だ。といっても、あんまり役に立つ秘技ではないのだ。残念ながらね。

とりあえずスイッチブロックのあるところへ、ヨッシーに乗って行こう。そして例によってYボタンで、ヨッシーにスイッチブロックをくわえさせるのだ。このまま放っておくと、のみ込んでしまうから要注意。ヨッシーにスイッチブロックをくわえさせたらすぐに、土管のあるところへ行こう。そこで土管にぴったりくっついて、スイッチブロックを吐き出させてやる。すると、スイッチブロックは土管のなかに埋まってしまうのだ。ただそれだけ。

秘 1000ガバス級

■ドーナツ平野 コース2

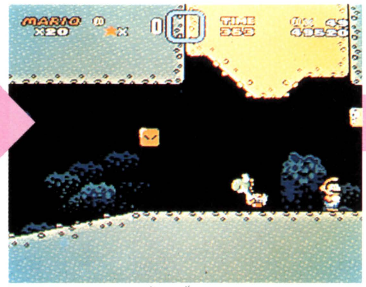
ヨッシーはつぶされないのだ!

コース2へ行く



⬆まずはヨッシーに乗ってコース２へ行くのだ。

ここにいなさい



⬆そして、ここに置き去りにしちゃう……。

つぶれるはずが



⬆あれ？　ヨッシーが、つぶされないぞぉ!?

おーい、待てよぉ



⬆どへー！　なんと、ヨッシーは黄色い岩を上ぼって、どっかへ行っちゃった。あれま。

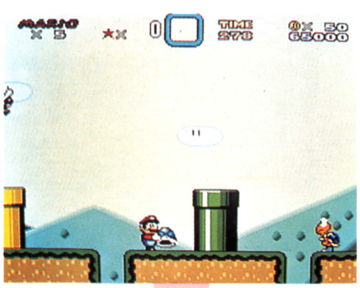
マリオの新しい仲間のヨッシーって、なんとなく間抜けな顔をしてて、なかなかかわいいよね。でもこの技は、そんなかわいいヨッシーをいじめちゃおう！　という技なのだ。

まずはヨッシーを連れて、ドーナツ平野のコース２へ行こう。ここは、黄色い岩が上下している洞窟コース。うっかりしていると、黄色い岩に押しつぶされちゃうのだ。とにかく黄色い岩が、地面まで降りてくる地点までゆく。そして、岩が上がっているときに、その真下へ移動。そこでおもむろにヨッシーから降りてしまうのだ。するとヨッシーは、そのまま黄色い岩の下に置き去りになる。しかし、岩が降りてきてもヨッシーはつぶされず、なんと、画面の上のほうへ消えて去ってしまうのだ。主人を見捨ててどこへ行くう～！

秘 100ガバス級

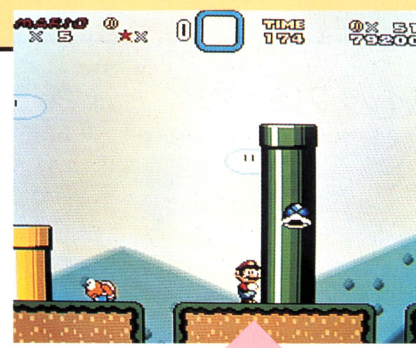
■ドーナツ平野 コース4

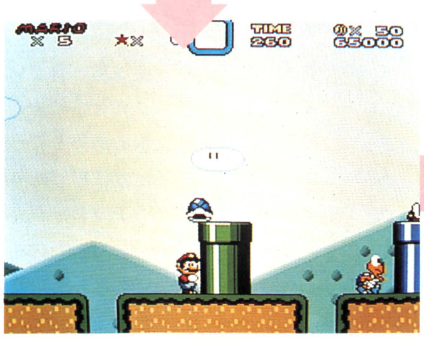
土管のなかに甲らがハマった!?



甲らと伸び縮みする土管を使った、ちょっぴりおもしろくて、まったく役に立たない秘秘を紹介する。

まずはドーナツ平野のコース４へ行こう。ここで初めて伸び縮みする土管が登場する。ここへ、甲らをひとつ運んでこよう。そしてそれを土管の上に置いてやる。すると甲らが、その土管のなかにはまってしまうぞ。しばらくすると出てきちゃうんだけどね。ただそれだけの技でした。ちゃんちゃん。









秘 2500ガバス級

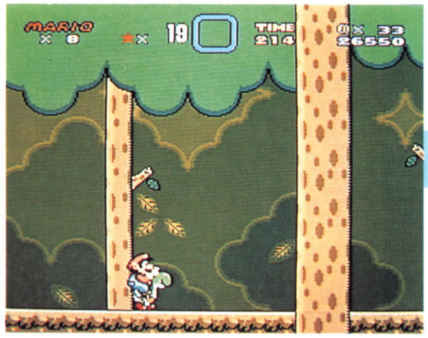
■まよいの森 コース1

ハナチャン倒してマリオのストックを増やそう

ノコノコとか、敵を何匹も連続して倒すと、そのうち１UPするって技は、みんな知ってるよね。これは、その技を使ったちょっとお得な秘技なのだ。なんと、１コースで14UPくらいしちゃうんだからすごいぞ。

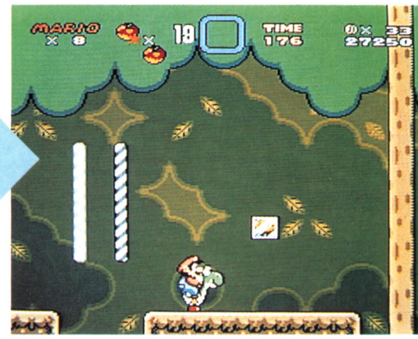
その場所はまよいの森のコース１。マリオはどんな状態でもいいぞ。ここの中間ゲートを過ぎたあたりに透明ブロックがある。ここでスーパースターを取って無敵になろう。そこですかさず右へ移動。敵がいっぱい出てくるところを突っ切ると、そのうち１UPする。このあとに、ハナチャン（毛虫みたいなやつ）を１匹やっつけるごとに２UPするのだ。この調子でやっつければ、一気に14UPまでストックが増やせるのだ。これをくり返せば、99人なんてアッという間だぜ。

まよいの森までやってきたのだ！



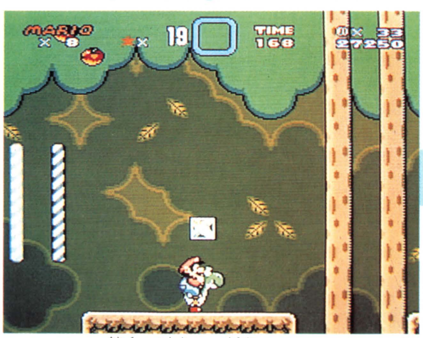
⬆とりあえず、まよいの森のコース１へ行こう。このとき、マリオはどんな状態でもいいぞ。できれば、ヨッシーに乗っていたほうが安全なんだけど……。

透明ブロックの真下にきたぞぉ！



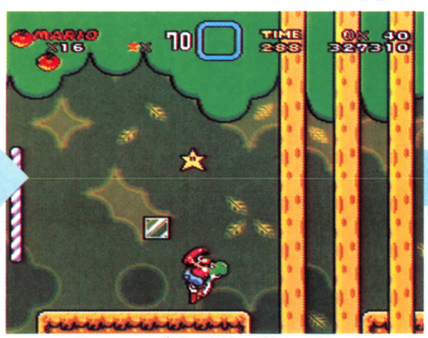
⬆まよいの森のコース１をプレーし、中間ゲートのあるあたりまでこよう。そこには透明ブロックがあるはず。その真下に立ってみよう。

マント羽根だぞ！



⬆くるくると中身が変化する透明ブロック。マント羽根だ！　と思ったら、叩いて中身を出すのだ。

無敵になれーっ!!



⬆とりあえずマント羽根の状態で中身が飛び出すが、マリオがそれを取るころにはスーパースターになる。

そらそらそら



⬆スーパースターで無敵状態になったら、右のほうへどんどん突っ走るのだ。Ｙボタンダッシュ！

1UPするぞ！



⬆無敵状態の間に、どんどん敵に体当たり。たくさんやっつけていると、そのうち１UPするぞ！

なんと2UPする



⬆そんな調子で１UPを続けているうちにハナチャンに出会う。やつを倒すと、なんと２UPもするのだ。

うれしいね



⬆マリオのストックが、だーいぶ増えたぞ。これでしばらくは安心してプレーができるな。

1750ガバス級

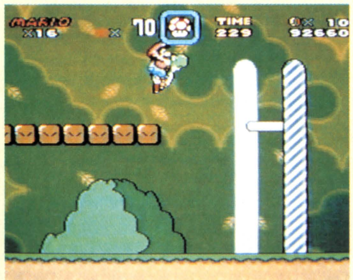
■ヨースター島 コース2 その他

ゴールスター50個と3UPの魅力

なにげなくプレーしてたらゴールスター40個が関の山だが



◆これが見えると、やっとゴールまできたんだなって安心するんだよね。

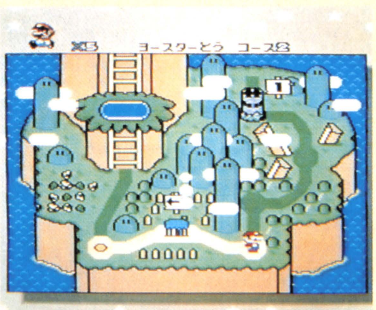


◆わーい、とばかりにジャンプ。うまくバーを切れるかなぁ？



◆うーむ。あんまりゴールスターはもらえなかったぞ。残念だな。

しっかりタイミングを計ってやれば50個に3UPだい



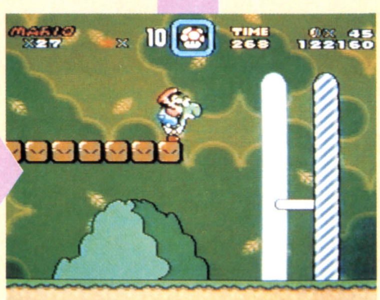
◆ヨースター島のコース2へゴーだ！



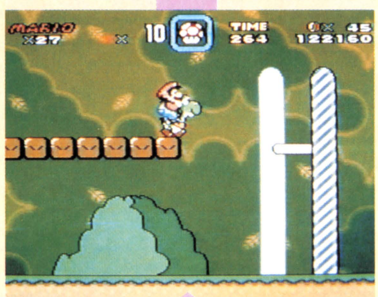
◆ヨッシーを捕まえておこうぜ。



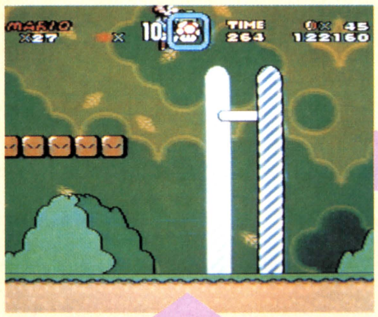
◆ここでスイッチブロックを叩くのだ。



◆ブロックの先端で、しばらく待つ。



◆タイミングを計って、ジャンプする。



◆ジャーンプ！ はたしてどうか!?



◆やったぜ！ 3UPのおまけつきだい。

ゴールにあるバーを切ると、ゴールスターがもらえるってことは知ってるよね。高い位置でバーを切るほど、たくさんのゴールスターがもらえるんだけど、最高はどのくらいもらえるんだろうか？

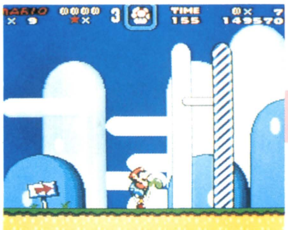
普通にプレーするとゴールスターは、20から40個くらいしかもらえないんだけど、じつは最高、50個までもらえちゃうのだ。しかも、3UPのおまけつき！

とりあえず、ここではヨースター島のコース2のゴールでのゴールスター50個の取り方を紹介しよう。まず、ヨッシーに乗って、ゴール付近のスイッチブロックを押す。するとコインがブロックに変化。そのブロックの先端に乗り、バーが移動するタイミングを計る。そしてちょうどヨッシーの足と同じ高さにバーがきたら、ジャンプしてバーを切るのだ。

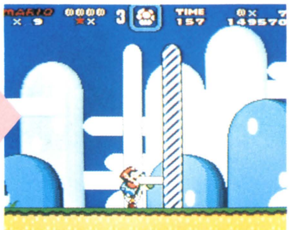
0ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

ギロチンヨッシー



⬆とりあえずヨッシーを連れてくる。



⬆ゴールまでやってきたら、準備完了。バーが降りてくるのを待つ。



⬆タイミングよく舌を出すと、ほら、まるでギロチンみたいでしょ？

なんとヨッシーがギロチンの刑に！ そんなショッキングな秘技を紹介しよう。

まずは、受刑者ヨッシーをゴール付近まで連れてくる。そしてバーが上下している少し手前で舌を出すのだ。すると、伸びたヨッシーの首を、バーが一刀両断する……かに見えるのだ。

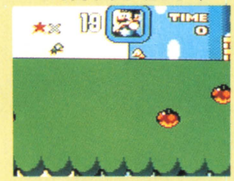
0ガバス級

■ヨースター島 ヨッシーの家 その他

指名手配マリオ

ヨッシーがギロチンなら、マリオは指名手配だ。というわけで、この技。画面上の予備のアイテムが入っているウインドーを使った秘技だ。予備のアイテムがない状態で、ヨッシーの2段ジャンプ。するとマリオの顔がそのウインドーに入る。まるで指名手配だ。

◆指名手配！◆

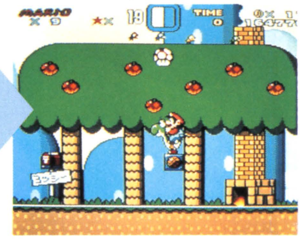


⬆この顔にピンときたら！

オレは無実なんだよ〜っ!!（マリオ）



⬆予備のアイテムは出してしまおう。



⬆2段ジャンプで、ごらんのとおり。

50ガバス級

■ヨースター島 コース3

耐熱スイッチブロックの怪



⬅これが耐熱スイッチブロックか。世の中には便利なものがあるものだ。

山あり海あり熔岩ありの、このゲーム。マリオの冒険には、いろんな危険がつきまとう。それでもマリオは進むのだ。

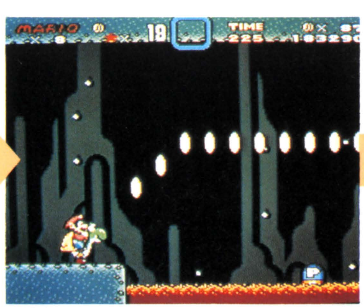
というわけで、ちょっと変わった熔岩地帯のお話だ。ヨースター島のコース3には、土管に入ると、数十枚のコインとスイッチブロックがあるところがある。コインの下は熔岩地帯だ。もちろんマリオがこの熔岩のなかに入ったら、あっという間にあの世行き。さすがのマリオや、あのヨッシーでさえ、熔岩のなかだけは苦手なのだ。ところが、そこに置いてあるスイッチブロック。こいつが耐熱性が高くて、熔岩もへーっちゃらなのだ。ためしに煮えたぎる熔岩のなかへ放り込んでやると、なんと熔岩の上で涼しい顔して浮いてしまうのだ。スイッチブロックおそるべし！

これがうわさの!?



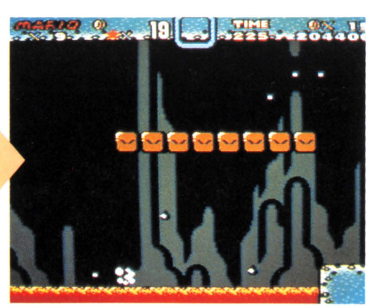
⬅持った感じは普通のスイッチブロックと変わらないんだけどなぁ。

熔岩なんて怖くない



⬆熔岩のなかに投げ込んだのに大丈夫だぞ。

マリオはダメだよ



⬆ためしにオイラも入ってみたけど……。

200ガバス級

■ヨースター島 コース3 その他

回転台を勢いよく回すために……



⬆あ、回転台がある。乗ってみよう。



⬆ほーい、動いたぞ。回れ回れぇ！



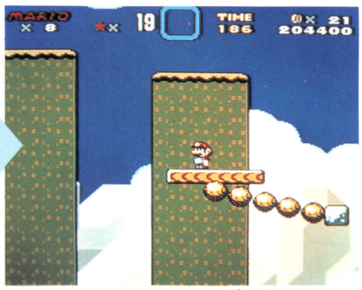
⬆回転台は時計回りに回り出したぞ。



⬆あれ、もう止まりそうになってる。



⬆ちょっと危ないけど、暴れてみるかな。



⬆むむむ！　回転台が徐々に動き出したぞ。

ヨースター島のコース3にあるような、マリオが乗ると回転を始める回転台。しばらくこれに乗り続けていると、だんだんと回転する威力が落ちてきて、じきに弱い振り子のようになる。このままでは先に進めなくなってしまう!!　というときは、台の上でジャンプしまくってみよう。振り子にだんだん勢いがついて、以前のように回転をし始めるぞ。コツは、振り子が上がっているほうに乗っかるようにすること。上がっているほうに乗れば、マリオの重みで、かなりの勢いがつくもんね。

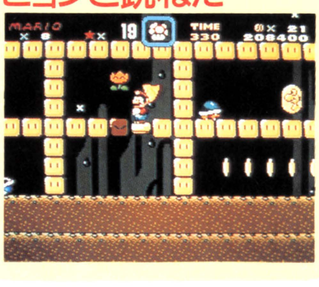
−100ガバス級

■バニラドーム コース1 その他

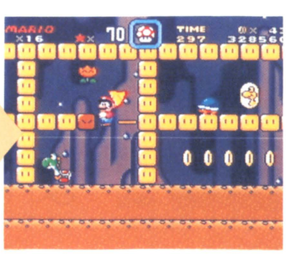
跳ねるフラワー

普通はブロックにくっついているファイアフラワーを、ブロックから離してしまう秘技だ。まず、マントマリオの状態でスピンジャンプ。ファイアフラワーの横をマントでこすってやる。すると、ファイアフラワーがピョンと跳ね上がるのだ。

ピョンと跳ねた





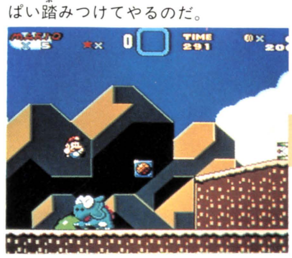


100ガバス級

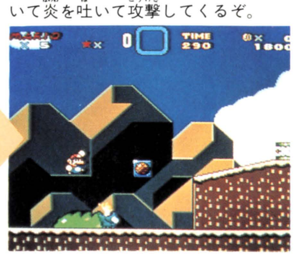
■チョコレー島 コース2

チビライタ覚悟

⬇ちょっと大きいライタを、力いっぱい踏みつけてやるのだ。



⬇するとチビライタになり、上を向いて炎を吐いて攻撃してくるぞ。



チョコレー島に棲むチビライタ。こいつの吐く炎は、まだ黄色いうちは当たっても熱くなかった!?　ライタを上から踏みつけてやると、チビライタになる。そしてマリオに向けて炎を吐くが、まだ炎が黄色いうちに踏めば、ダメージをくらわないのだ。炎を恐れずに攻撃攻撃だぜ！

黄色は安全の色!



⬆そんなもんは気にせず踏む！

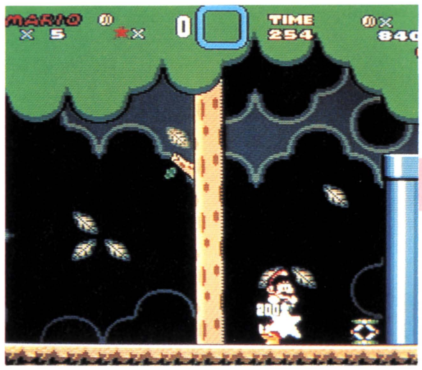
秘 1000ガバス級

■まよいの森 コース3 その他

クリボン、ボム兵が動かなくなるゾ

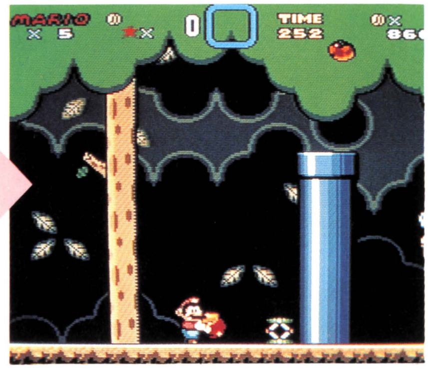
敵をふぬけにしちゃおう！ という秘技だ。まずはまよいの森のコース３へ行こう。そこでクリボンを踏みつけて、ひっくり返してしまう。そしてＹボタンを押しながら近づき、ひっくり返ったクリボンを捕まえるのだ。このまま入れる土管まで行き、そこへ入る。これで準備オーケー。土管のなかに入っても、マリオはまだクリボンを持っている。しかも動かない。マリオがクリボンを離しても動きださないのだ。こいつを連れて出口の土管から出てみる。そこでもクリボンはまったく動かない。クリボンはもう、ふぬけになってしまったのだ。日ごろの恨み。思い切りいたぶってやろうぜ。

クリボンを踏め!



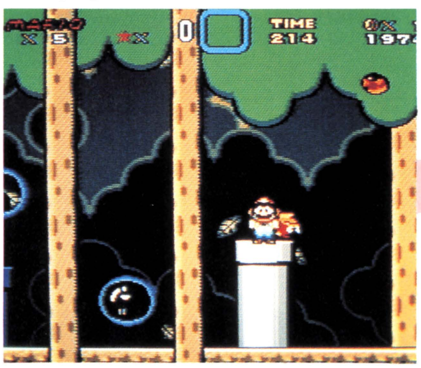
☗テキトーに好きなクリボンを選んで、上から踏んづけてやろう。びっくりして、ひっくり返るぞ。

クリボンを持て!



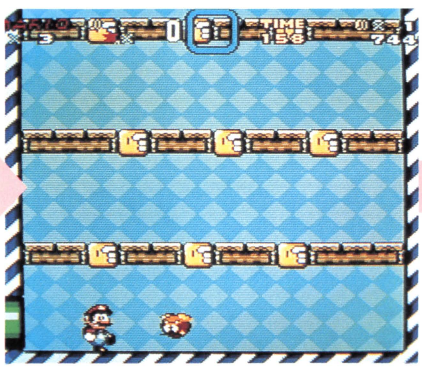
☗ひっくり返ってしまった無様なクリボンを持ち上げる。動かないから、なんにも怖がる必要はないのだ。

土管に入るのだ!



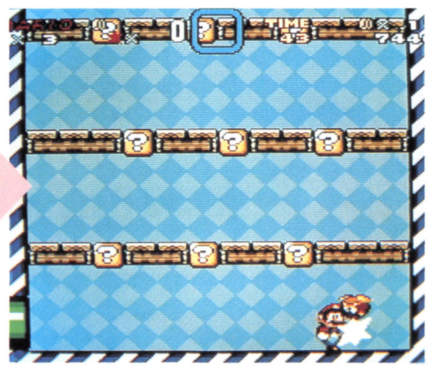
☗クリボンを持ったまま、どこかの入れる土管へ行く。そしてクリボンを持ったまま、いざ土管のなかへ。

さてどうしましょ



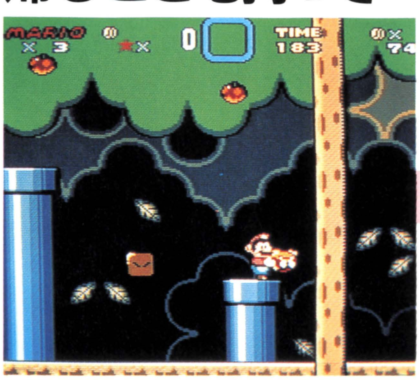
☗土管のなかに入っても、さっきのクリボンはしっかり摑んでる。こいつは大切な研究材料なのよ！

壁にぶつけてやれ



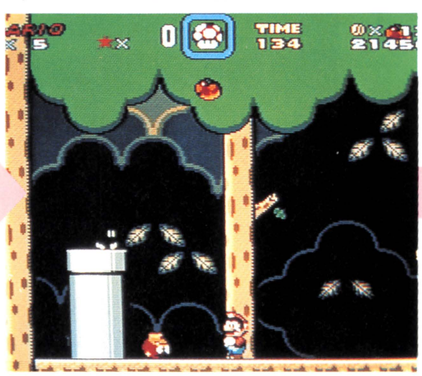
☗それそれそれそれ！ 動かなくなったクリボンを、壁などにぶつけて遊ぶ。なんてサディスティック。

帰るときも持って



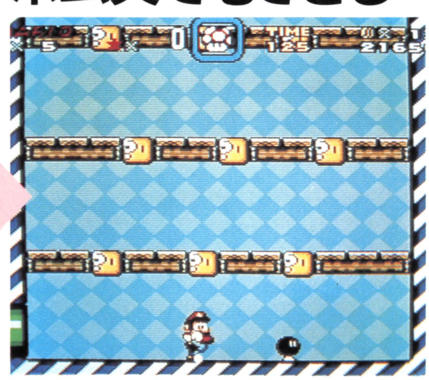
☗遊ぶだけ遊んだら、おもむろに出口の土管から出る。もちろん研究材料のクリボンもいっしょだよ。

やっぱり動かん!



☗土管の外へ連れてきたのはいいけれど、やっぱりクリボンは動かない。死んだふりをしているのか!?

ボム兵でもできる



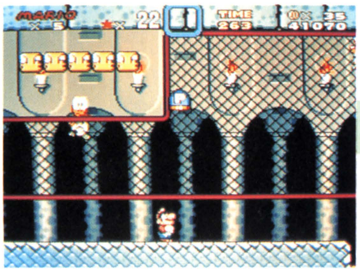
☗ボム兵でこれをやっても同じ結果。しかも、ボム兵は、ドカーンと爆発もしなくなってしまう。安全だ！

1200ガバス級 秘

■ヨースター島 城 その他

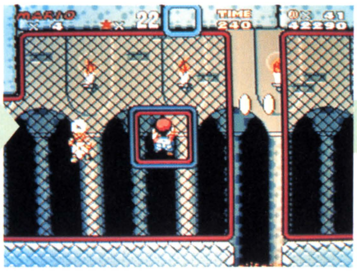
アミの上でもアイテムが持てる!!

お城のここでやってみよう



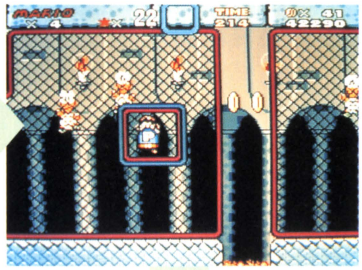
⬅とりあえずの目的地はここ。スイッチブロックを上に投げるのだ。

タイミングよくジャンプ!!



⬅ジャンプして飛びつくと同時に、スイッチブロックをキャッチ。

向こう側にも行ってみよう



⬅金アミの裏側に回ってみると、またおもしろいのだ。これが。

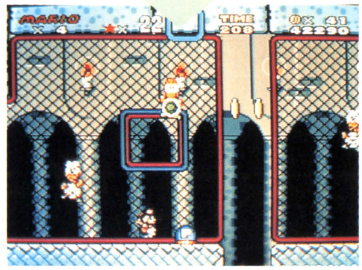
金アミによじ登っているときのマリオは、アイテムなどは持てないはずなのに、この手を使えばそれができるようになるのだ。

まずは、ヨースター島のコクッパが待ち構えている城の中、金アミの間のスイッチブロックが置いてあるところまで行ってもらおう。そして、スイッチブロックを持ち上げて思いきり上に投げ上げるのだ。

スイッチブロックが落ちてきて金アミのいちばん下の端にさしかかったときに、マリオに金アミをよじ登り始めさせよう。うまくタイミングが合えば、マリオはスイッチブロックを持ったまま金アミにつかまることができる。

そのまま金アミの上を移動したり、敵を攻撃したりもできるのだ。

マリオだけが……



⬅マリオは金アミの向う側なのに、スイッチブロックはこちら側。

1100ガバス級 秘

■まよいの森 コース2 その他

水中でのギジ無敵ワザなのだ



⬅水中で思いどおりに動かすのは、なかなかたいへんなんだよね。

ヘタに敵に触ってしまうと



⬅動きも遅くなるので、ヨッシーを追いかけるのも一苦労なのだ。

こうすれば大丈夫



⬆ひたすら天井にへばりついて進むのだ。

フリーパスなのだ



⬆敵に触っても、まったく平気なのさ!!

ヨッシーに乗っているマリオが敵に触ったりすると、マリオはヨッシーから強制的に振り落とされてしまうよね。

しかーし、水中でマリオがヨッシーに乗っているときには、やり方しだいで敵に触ってもとくにダメージを受けることなくそこを通過できるのだ。

やり方といってもカンタンなものだ。ヨッシーに乗ったマリオの頭を天井につけて移動させるだけ。こうしていると敵に触ったときに、一瞬マリオがヨッシーから離れてしまうけれど、すぐにまたヨッシーの背中に乗れるのでヨッシーを手放さずにすむのだ。

このワザを使えば、水中のエリアで天井のある部分ならどこでもほとんどフリーパス。けっこう便利でしょ。ね。

1500ガバス級 秘

■まよいの森 コース2 その他

敵をおびきよせて3UPっ!!

コースクリアーの瞬間って、やれやれとホッとする気持ちと、やったぜ!! といううれしさとが入りまじって何ともいえないものだよね。これは、そんなコースクリアーの瞬間のうれしさを倍増させるおトクワザなのだ。

マリオがゴールをくぐった時点で画面上にいる敵はみんなコインに変身するんだけど、このときできるだけ敵を引き付けておけばどんどん点数が加算されて、1～3UPなんておまけを付けることができるのだ。

いよいよスタート!!



⬅追いかけてくる敵が多いコースを選ぶといいぞ。限度はあるけど。

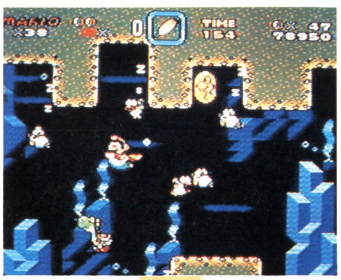
水中がグーッドなの



⬅水中は、敵も自由に動き回れるので、この秘技に適したコースだ。

3UPまでの道のりは、少しだけ険しい!?

死ななければいい



⬆多少の犠牲は、まぁしかたがない。でも、くれぐれも死なない程度にしてね。

眠ってる敵を起こせ



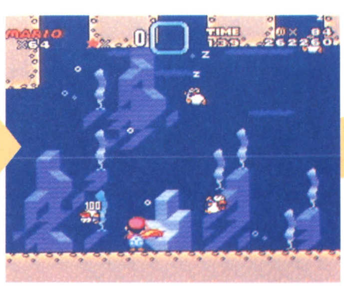
⬆眠っている敵なんかもいるはずだ。たたき起こして、ゴールまで連れていこうぜっ!!

敵に負けるなっ!!



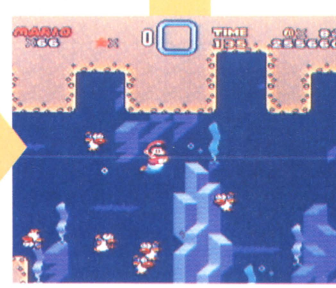
⬆ゴールに近づくにつれて、後ろに引き連れた大軍団がプレッシャーとなってくる。

いらないヤツは消せ



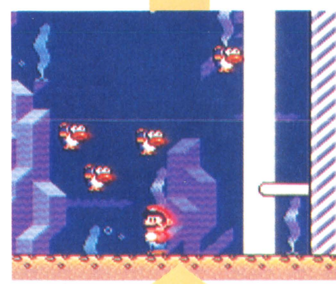
⬆ゴールまで連れていけない敵が現われてきたら、早めにやっつけておこう。

残り時間をチェック



⬆ちょっと時間がかかるかもしれないから、残り時間にはいつも要注意だ。

ゴール前で待機せよ



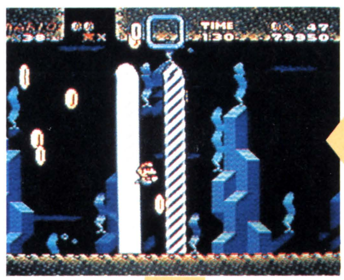
⬆どんどん敵が寄ってくるけど、ぐっとがまんをして、ゴール前で待機するのだ。

一気にゴールするぞ

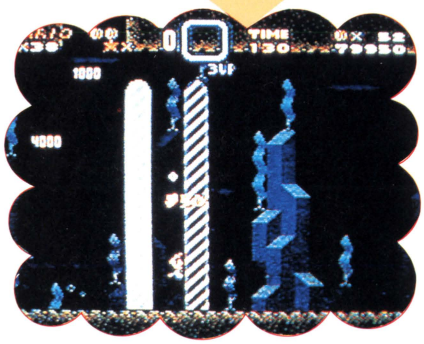


⬆十分に敵がたまってきたら、おもむろにゴールイン。画面上の敵はすべてコインに。

敵がみんなコインに



⬆その直後に、コインは点数に変わる。そして、コインの数が十分にあれば人数アップだ。



700ガバス級

■ドーナツ平野 秘密のコース1

スイッチブロックが消えた



⬆まずはこうやって、あらかじめスイッチブロックを手に入れておこう。

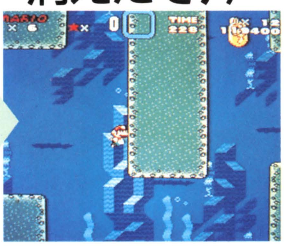
水中でマリオにスイッチブロックを持たせよう。AかBのボタンを連打すると、マリオは水中をどんどん上昇していき、やがて画面から消えてしまうよね。その後、またマリオが画面内に戻ってきても、手に持っていたはずのスイッチブロックが消えているのだ。

ボタンを押せ



⬆A、Bボタン連打で、画面外へ。

消えたぞ!?



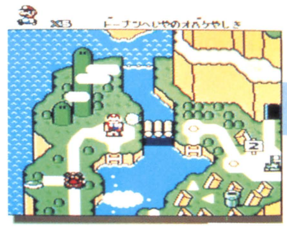
⬆ほらね、スイッチブロックが消えた。

ー2000ガバス級

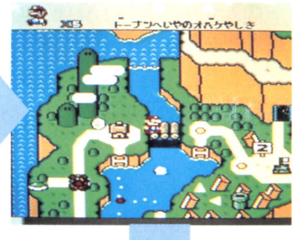
■ドーナツ平野 マップ画面 その他

魚が跳ねるわけは……

一見静かな湖面



ジャンプッ!!





ドーナツ平野にかかった橋で、たまに魚が飛び跳ねているのをみかけることがあるよね。じゃあ、この魚がなんで飛び跳ねているのか知ってる!? フフフ、じつはこの魚、マリオのことが大好きなんだな。普段は水中でじっとしているんだけど、マリオが橋を渡ろうとするときに限って、水中からジャンプするのだから、間違いない!?

2500ガバス級

■ドーナツ平野 秘密のコース1

隠れドラゴンコインを発見

よーく観察しよう



⬅水中は障害物の壁だらけ。泳ぎにくいったらないよね

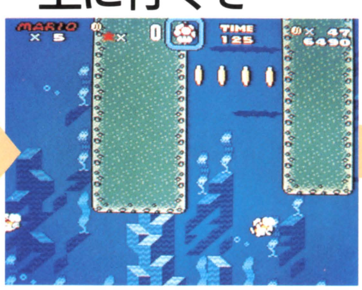
その秘密の場所はドーナツ平野の秘密のコース1にある。ここは水中のコース。障害物の壁の合間を縫うようにして、あのいやらしいグースカたちが寄ってくる。このコースをプレー中は、どうしてもこのグースカたちに目がいってしまいがちなんだけど……。障害物の壁の上端をよーく見てみよう。普通はそのままストンと上に伸びているはずの壁が、なぜか1ヵ所だけクリンと丸くなっているところがある。じつはこの場所、上を通り抜けることができるのだ。A、Bボタンを連打して、壁の上を通過してみよう。画面左のドラゴンコインを表示するスペースに、突然、ポロンとマークが現われるはず。そう、じつはここにはドラゴンコインが1枚隠されていたんだな。

何かへん！



⬅おや、ここの壁は、てっぺんの部分の角が取れているぞ……。

上に行くぞ



⬅A、Bボタンを連打して、マリオを壁の上にあげるのだ。

増えたよん



⬅すると……ほらね。ドラゴンコインが1枚増えたのだ。

秘 900ガバス級

■ヨースター島 コース2

ノコノコも衣替えをするのだ

亀だって衣装を変えるのだ

最初は青いノコノコ





赤い甲らをそっと置く



ほらね、赤いノコノコに早変わり



たとえば青いノコノコが前方から歩いてきたとする。こいつをマリオがポコンと1回踏むと、まっ裸になって甲らから放りだされるよね。でもしばらくたつと、また裸のまま元気に歩き出す。そこであらかじめ用意しておいた赤い甲らを、青い裸のノコノコの前にそっと置いてみよう。ノコノコはすかさず赤い甲らに入るんだけど、甲羅から出した足に履いている靴も赤くなっているのだ。生意気にも甲らとコーディネート⁉ 赤いノコノコの出来上がりだ。ちなみにこの衣替えの秘技は、すべての色のノコノコでできる。試してみて。

秘 1600ガバス級

■バニラドーム コース3

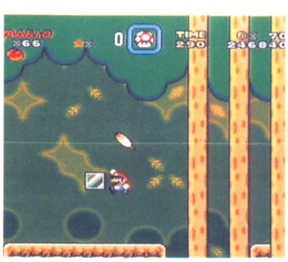
マントで叩けば大儲け

普通に下から叩いても、10個くらいしかコインの出ないブロック。叩き方を変えて、もっと多くのコインを生ませる方法が見つかったのだ。やりかたは簡単。マントマリオになって、マントの回転を使って高速で横から叩くだけ。なんと10枚の規定枚数以上にコインが出てくるぞ。

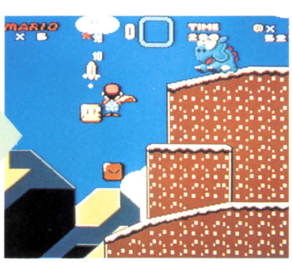
ノーマルパターン



⬆普通は下から叩くようだけど。



⬆羽根を取ってマントマリオに変身。



⬆高速でマントを回転させ大儲け。

秘 500ガバス級

■ドーナツ平野 秘密のコース1

グースカが消える⁉

ウジャウジャいるー‼







水中のコースで一番困るのが、グースカ。しつこくじわじわと追っかけてくるので、必死で逃げ回っていても、気がつくとスゴイ数に囲まれていたりするのだ。あーっ、もうダメだ‼ でもあきらめてはいけない。じつはこのグースカ、たくさん集まりすぎると、たまにふっと画面から消えてしまうというヘンな習性(⁉)を持っているのだ。悪あがきもするもんだぞ。

2200ガバス級 秘

■ドーナツ平野 コース4 その他

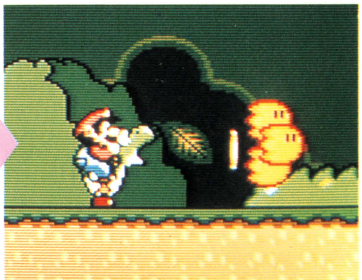
点滅する甲らを使えば3倍ラクチンなのだ

赤い甲らを食べたなら



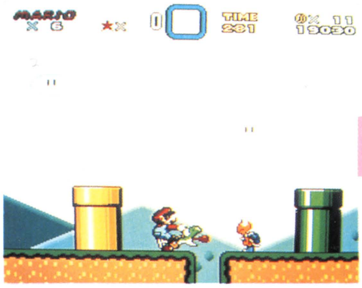
⬅赤い甲らはよく現われる。最初はこれにもビックリしたんだよね。

火が出るほど辛いの？



⬅離れている敵も倒すことができる。ゲップでやっつけてる雰囲気もある。

青い甲らを食べたなら



⬅青い甲らはある程度進まないと出現しない。見逃がすなよーん。

天にも昇る気持ちなの



⬅空を飛ぶのはなかなか気持ちいいのだ。ヨッシーも気分よさそうだぞ。

ノコノコの甲らは食べることはできないけど、ヨッシーがその甲らをくわえているだけで、いろいろな効用があるのだ。赤い甲らだと火を吐くことができ、青い甲らだと羽がはえて空を飛ぶことができる。黄色い甲らだとジャンプした着地のとき地震を起こして敵を倒すこともできるのだ。

そして極めつけとなるのが点滅する甲らだ。なんとこの点滅する甲らをくわえていると、赤、青、黄の3つの甲らの効果を一度に使うことができるのだ。これだけの能力があればどんな敵がきたって怖くないよね。

ただ問題となるのは、この点滅する甲らは出現回数が少ないということ。見つけたらキッチリつかまえて大事に使ってね。気をつけたいのは、口にくわえたあと習慣的につい次のエサを狙って口をあけちゃうこと。せっかくの点滅の甲らだけど、口をあけるとファイアになって、あっという間になくなっちゃうぞ。用心して大事に使うのだ。

点滅の甲らはすべての甲らの能力を持つ

これが点滅の甲ら



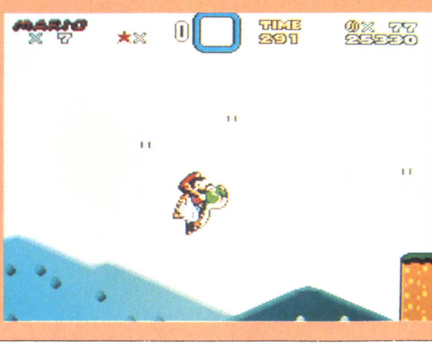
⬅点滅する甲らって、けっこう気持ち悪い存在だよね。ヨッシーの食欲にはほんと驚いちゃう。よくこんなもの食べちゃうな。ま、食べてみるからこそ、アイテムの効用がわかっていいんだけどね。

ファイア攻撃だぞ



⬅一度にたくさんの敵が現われたときにもファイア攻撃は有効だぞ。ただ、甲らを投げつけて敵をなぎ倒したときと違って、1UPのボーナスはもらえないのだ。注意するように。

空中を飛びまわる



⬅飛べるときには、いろいろ冒険すべし。上のほうにも、思いもよらなかった世界やアイテムが隠されているぞ。できる限り飛び回って調査するのだ。そういうところに禁断の秘技もあるのだ。

大地も揺れるのだ



⬅黄色い甲らもけっこうおもしろい。つい何度もドスン、ドスンとやっちゃうのだ。地面が揺れて地震で敵が倒れていく姿を見るのは、何だかソーカイ！ ヨッシーには、この技が一番似合ってるね。

1300ガバス級 秘

■ヨースター島 コース2 その他

食べられないキノコと食べられるコイン

敵キャラ以外でもキノコやコインはすべてヨッシーのエサだと思っていたら、ヨッシーにも食べられないキノコとコインがあった。

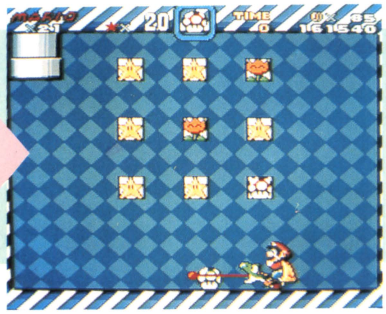
食べられるコインはというと、ヨッシーが火を吐いて敵を倒したときに出現するコイン。空中に浮んでいるコインと違って、ヨッシーが舌を伸ばせば、パックリと食べることができるのだ。

食べられないキノコというのは、ボーナスステージのなかで出てくる1UPキノコのこと。せっかくのボーナスなんだから、ヨッシーにも味見させたいと思っても、ぜんぜんダメ。ヨッシーは触れることもできないのだ。

ボーナスキノコもおあずけなのだ!



⬆がんばった子には、1UPボーナスだぞ。



⬅ヨッシーにもボーナスキノコを食べさせてあげたいんだけど……。

このコインは食べることができるのだ。



⬆どーして火を吐くとコインに変わるのだ!?



⬅ファイアで敵がコインに変わる。これは、大儲けだね。

300ガバス級 秘

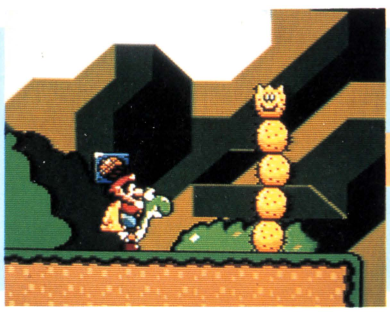
■ヨースター島 コース2

ヘンなサボテンを発見したのだ!

ヨースター島にいるサボテン。グニョグニョして気持ちの悪い奴だ。どうも怪しいと思っていろいろ試してみたら不思議な反応をすることがわかったのだ。

マリオひとりでサボテンのところにいくと、3個組みの姿で現われるけど、ヨッシーといっしょにいくと5個組みのパワーアップした姿で現われるのだ。さらに調べてみるといくらヨッシーがサボテンの顔の部分を食べても顔はなくならずに、残った体の一番上の部分が顔になってしまうのだ。金太郎アメサボテンだ。

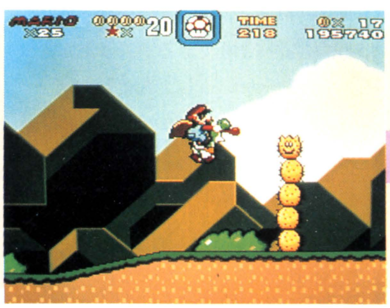
これといった攻撃を仕掛けてくるわけではないのだが何となく気になる存在。みんなも調査してみてね。



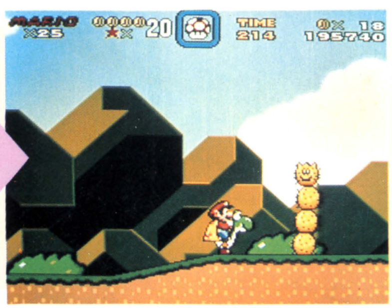
⬅グニョグニョといつも体をゆすっているヘンな奴。



⬅マリオひとりだと3個組みの姿なのだ。顔は少しかわいい。



⬅ヨッシーといっしょに行くと5個組みの姿。なんでかなー?



⬅いくら顔のところを食べても顔はなくならないのだ。不思議。

1700ガバス級 秘

■まよいの森 コース3 その他

バルセロナを目指せ！ サッカーマリオ

まずは、ドカンへ



ボム兵やクリボンを踏みつけると、持ったり投げたりできるようになるよね。さらに、それを持ったままボーナスステージに入ると、クリボンやボム兵は動けなくなったまま固まってしまう。

その姿を見て何かに似てると思ったら、サッカーボールだったのだ。そーと決まればさっそくドリブルの練習だ。ドリブルに飽きたらリフティング。上に蹴りあげてみよう。驚くほど飛びあがるぞ。クリボンのほうが弾力があってよく飛ぶのだ。飽きるまでけりまくれ。

そして最後の秘技となるのがお尻でキック。弾んでいるクリボンをうまく壁との間にはさみ込むと、マリオとの間で往復運動を始める。そのときうまく尻をだせば、お尻キックの完成だ。

サッカーマリオの始まりだ



けんけん蹴まりの練習だ！



最後はお尻でセクシーキック



900ガバス級 秘

■バニラドーム コース1 その他

マリオと合体、必殺ヨッシードリル



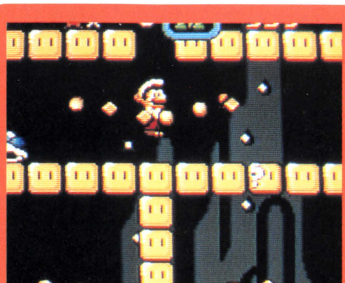
←ヨッシーをクルクルブロックの上におく。ちょっと寂しげなヨッシー。



←助走をつけてヨッシーに飛び乗る。位置がずれるとただのジャンプだぞ。

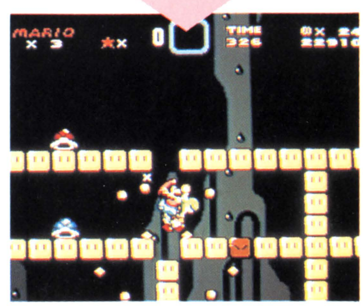


←その場で回転ジャンプして乗り降りを繰りかえしてもかまわない。



←マリオひとりならブロック壊しは簡単。おもしろいように砕けるぞ。

マリオひとりなら破壊できるクルクルブロックも、ヨッシーがいっしょだと破壊できなくなる。そこで考えたのが必殺技ヨッシードリルだ。まずは、ヨッシーをクルクルブロックの上に乗せておく。そして、マリオは後ろから走ってきて回転ジャンプでヨッシーに飛び乗るのだ。その勢いでヨッシーの下のブロックが砕け散るのだ。



←タイミングがピッタリ合うと、ヨッシーが破壊したようにみえるのだ。

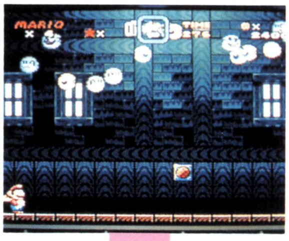
秘 850ガバス級

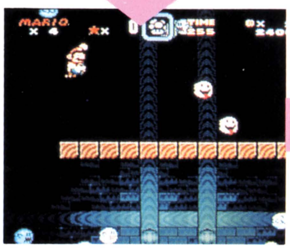
■ドーナツ平野 オバケ屋敷

マリオが降りてこないっ!!

マントをつけると、マリオは画面を突き抜けるほど高く飛ぶことができる。といってもそれにも限度があって、いつかは降りてこなければならない。

ところが、ドーナツ平野のオバケ屋敷の中に、このジャンプをするといつまでたってもマリオが降りてこない場所が発見されたのだ。でも、✚ボタンの左を押せば、マリオはちゃんと帰ってくる。きっと、どこかでみちくさをくっていたんだね。







秘 1000ガバス級

■まよいの森 コース1 その他

ジャンプ台が地面の下にっ!!

ジャンプ台を持って 坂をかけ上がれ!







マリオの持ったジャンプ台が、斜面を突き抜けてまっさかさまに落ちてしまうというワザだ。

場所は、斜面の近くにジャンプ台が置いてあるまよいの森のコース1がやりやすい。ここでマリオにジャンプ台を持たせ、斜面に向かって走らせてみよう。

ジャンプ台が徐々に斜面に沈み込んでいき、ついには下に落ちてしまうぞ。

秘 1000ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

ついにやったぜっ! ハイスコアー達成!!

ここで点数稼ぎだ



⬅点数稼ぎにもっとも適した場所は、意外にもスタート直後だった。

ファミ通秘技班のゲーマー諸君が、昼夜を分かたず秘技研究に熱中した結果、とうとう19時間と40分後にハイスコアー達成に成功したぞ。その点数は、9999990点だっ!

秘技を探しながらのプレーだったため、点数稼ぎに専念するわけにもいかずちょっと時間がかかってしまったようだ。とはいえ、仕事のあい間にマリオに寄りついてくる編集部の人間は大勢いて、その中には点数稼ぎにのみメラメラと燃えているものも何人かいた。

最初はまちまちだった点数稼ぎの方法もしだいに淘汰され、最後にはほぼひとつの形に絞られたのだ。ここに紹介しているのが、編集部内で生き残った点数稼ぎの方法だ。さぁお立ち合い、とくとご覧あれ!

甲らを取ってジャンプ



⬅この赤い甲らを取って、一段上にジャンプするのだ。

敵が全滅してしまうぞ



⬅甲らを前に押し出すと、これが敵を全滅させてくれるぞ。

で、もう一度初めから

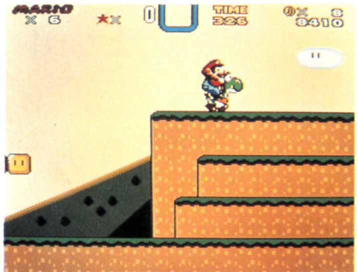


⬅このあとすぐにコースを抜け出して、もう一度始めるのだ。

秘 1200ガバス級

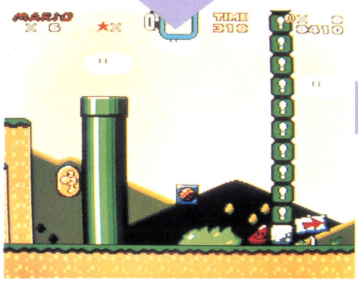
■ドーナツ平野　コース１

不思議なカギ穴が出現したゾ!?



⬅ヨッシーに乗って、この地点までやってくる。ここから助走だ！

助走をつけて



⬅Yボタンダッシュ。緑色の土管の上で、ヨッシーをジャンプ。

2段ジャンプだ



⬆そして続けて、２段ジャンプをするのだ。

カギ穴だぞ！



⬆ドーンと大きなカギ穴が出現したぞ。

秘密のコースを登場させるのに使うカギ。カギを手に入れたら、カギ穴に差し込めばよい。これはマニュアルにも書いてあるよね。実際のゲームでは、カギをカギ穴に差し込むと、カギ穴が大きくなって、そのなかにマリオが入ってしまうデモが見られる。しかし、この技を使えば、マリオのいないところにカギ穴を出現させられるのだ。

ドーナツ平野のコース１のカギ穴がある地点の少し手前から、ヨッシーに乗って２段ジャンプをする。すると、マリオが画面外に消えてしまうのだ（消えなかったら、もう一度やり直し）。画面外では、マリオがカギの近くにいるはずなので、Ｙボタンを押しながら右に移動してみる。すると突然、画面のど真ん中に大きなカギ穴が出現するのだ。

秘 1000ガバス級

■チーズブリッジ　コース１　その他

ゴールの向こう側に行っちゃいます



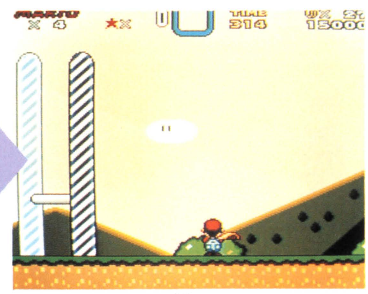
⬅マントマリオなら、ゴールの向こう側に行くことができるのだ。

画面外を飛ぶ



⬆画面外をマントマリオで飛んでゆこう。

ゴールの右側



⬆ほーら、ゴールの右側にこれたぞ。

下からゆく



⬅ヨッシーといっしょに、ゴールの下からもぐり込むのだ。

各コースの終わりには、ゴールがある。これは、ポールの上を通過しても、ゴールしたことになるよね。しかし、ある方法を使えば、ゴールの向こう側に行くことができるのだ。

ひとつめは、マントマリオで画面外を通過する方法。画面上のスコアよりも高い位置をマントマリオで飛んでゆけば、ゴール地点を通過しても、ゴールしたことにはならないのだ。しかし、少しでも低く飛んでいると、ゴールしたとみなされてしまう。要注意だ。

もうひとつの方法は、下から行く方法。これは特定のコースでしかできない。チーズブリッジのコース１だ。ここはヨッシーが必要。一度、ゴールの下にもぐり込んで、そこから２段ジャンプでゴールの右側へ上がるのだ。ヨッシーは見捨てることになるが……。

800ガバス級

■ドーナツ平野 コース1
単独ブロックの隠れ1UPキノコを探せ



⬆このクルクルブロックから、1UPキノコが出てくるわけだ。



⬆このように、このクルクルブロックのまわりを回るのだ。目が回る。



⬆最後にブロックのすぐ横をジャンプすると、1UPキノコが出現する。



⬆ここはドーナツ平野のコース4。こんな上空に、1UPキノコが？



⬆ほかにもこーゆーところがあるかもしれない。探してみよう。

隠れ1UPキノコを発見。まずはひとつめ、ドーナツ平野のコース1だ。ツタの出るクルクルブロックの近くに、ひとつ単独のクルクルブロックがある。このブロックのまわりを1回転してジャンプすると、1UPキノコが現われるのだ。ふたつめは同じドーナツ平野のコース4。こちらは上空の雲の上。グレーのブロックだ。同じことをしてみよう。

80ガバス級

■チョコレー島 コース1
滑ってジャンプ

地面に埋めろ



⬆坂の前でジャンプ台を離すと、埋まってしまうのだ。

滑る滑るー！



⬆✚ボタンの下を押すと滑るぞ。

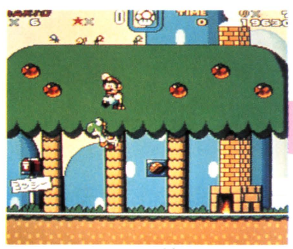


⬆そのままの格好でジャンプする。マリオは滑った格好だ。

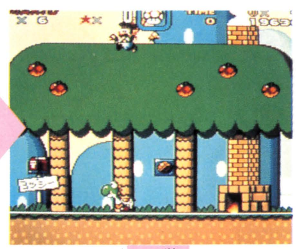
チョコレー島のコース1にある坂。ここにジャンプ台を運んできて、地面に埋まってしまうように立つ。そしてジャンプ台を離す。うまくいけば、ジャンプ台が地面にはまる。その坂の上から滑ってみよう。滑った格好でジャンプをするぞ。

−1000ガバス級

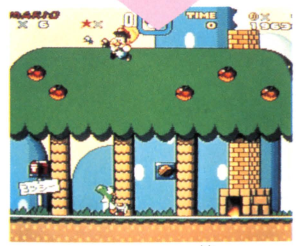
■ヨースター島 ヨッシーの家
マリオがブタに!?



⬆まずはヨースター島にあるヨッシーの家に行くのだ。



⬆ヨッシーの家で2段ジャンプをしてみる。それ、ジャンプ、ジャンプ。



⬆な、なんと、マリオの顔がブタになってしまった……。恐ろしや。

なんとマリオがブタになっちゃう秘技を紹介しよう。まずはヨッシーの家に、ヨッシーといっしょに行こう。そして、2段ジャンプをするのだ。当然マリオは、上にいる小鳥たちのあたりまで飛び上がる。すると、マリオの顔のまえに小鳥が!? なんとブタの顔に見えるのだ。

950ガバス級 秘

■ヨースター島 コース1

ヨッシーの舌は？

ヨッシーは、舌を出していろいろなものを食べることができる。ただそれだけのことなんだけど、じつはこれにもちょっとした秘密が隠されていたのだ。

普通にYボタンを押して舌を出すと、ヨッシーは首をもたげて、下のほうにあるものを食べることができる。しかし、舌を出すときに✚ボタンの上を押していれば、首をもたげずに舌を出すので、真正面にある食べ物を食べることができるのだ。ちょっとしたテクニックとして、マスターしてほしい。

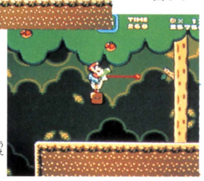
なんでもくう



⬆まずはヨッシーに乗らなくちゃ。



⬅普通に舌を出すと、このように首を垂れるのだ。



➡✚ボタンの上を押しながらだと、正面に舌を出す。

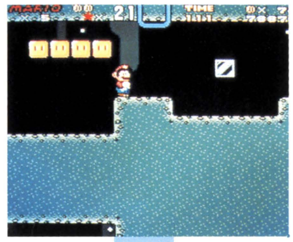
150ガバス級 秘

■バニラドーム コース2

狭くても安心！

バニラドームのコース２をプレーしていくと、スーパーマリオの大きさでは通れないところがいくつか出てくる。ここはいったい、どうやって通ればいいのだろうか？　という疑問にお答えしよう。まず、しゃがむ。そして、✚ボタンの斜め下を押しながらジャンプ。これだけ。

う！　通れない



しゃがんで入る



Bボタンを連打



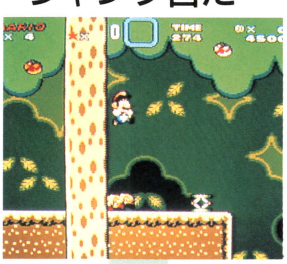
100ガバス級 秘

■まよいの森 コース1

ジャンプ台の悲劇

普通、敵を上から踏めば倒すことができる。しかし、ときとして、この常識が通用しないときもあるのだ。それはジャンプ台に乗っているとき。ジャンプ台でジャンプしているときに下を通り掛かった敵には、ヨッシーに乗っていようとなんだろうと、ダメージをくらってしまう。

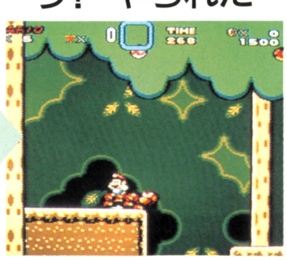
ジャンプ台だ



飛べ飛べ飛べ



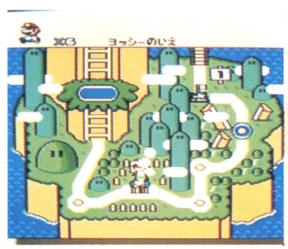
う！　やられた



500ガバス級 秘

■ヨースター島 ヨッシーの家

ヨッシーといっしょ





ヨッシーの家に行くと、ヨッシーからのメッセージが見られるよね。でも、ヨッシーといっしょに行くと、違うメッセージが見られるのだ。ワンポイントアドバイス。ゲーム攻略のヒントがもらえるってわけ。意外な秘密が隠されていたもんだね。

ヒントがもらえる



800ガバス級 秘

■まよいの森 コース1

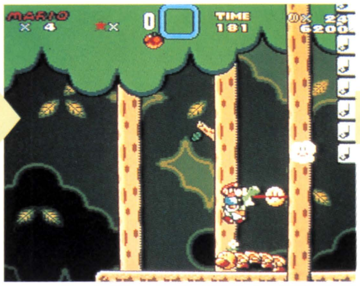
雲が消えて、まさに雲隠れ！

木の実を喰わせろ



↑まずはピンクの木の実を食べさせよう。

雲を生むのだ



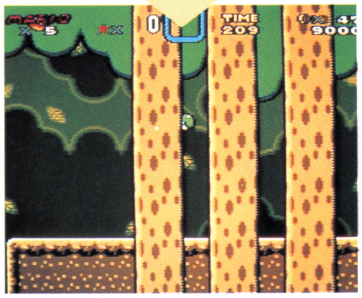
↑ふたつ食べさせて雲を生ませるのだ。

ここへこよう



↑そして木が乱立するこの場所へくる。

雲が消えた？



↑ほーら、雲が消えちゃったでしょ？　これがホントの雲隠れってやつかな。

ヨッシーがピンク色の木の実をふたつ食べたときに出現する、ニコチャンコインをばらまく雲。こいつの姿を消しちゃう秘技を紹介するぞ。消しちゃうというよりは、隠しちゃうといったほうが正確なんだけどね。

まず、ヨッシーに乗って、まよいの森のコース１へ行こう。そこでヨッシーにピンク色の木の実をふたつ食べさせ、雲を生ませる。そして、手前に木がはえているところまでついてゆくのだ。雲が木の手前、ヨッシーとマリオが木の向こうにいる状態になったら、ヨッシーをおもいっきりジャンプさせよう。するとどうだろう。木の手前にいるはずの雲が、木の向こうにいるヨッシーのかげに隠れてしまうのだ。だからといって、別段、どうということはないのだが、けっこう不思議だ。

750ガバス級 秘

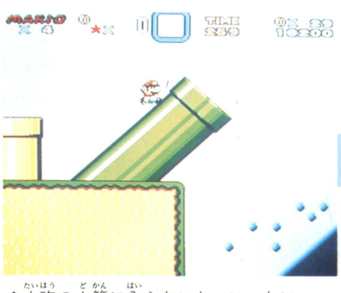
■チョコレー島 コース1

中間ゲートはあるのかないのか!?

中間ゲートがあったりなかったりする奇怪な秘技を紹介しよう。

チョコレー島のコース１に行こう。ここには、土管に入るとすぐとなりの土管から、マリオが大砲のように発射されるところがある。じつはこの土管には、ある秘密が隠されていたのだ。この土管に入らずに先に進むと、本来、中間ゲートがあるはずの地点に中間ゲートがないのだ。逆に、大砲の土管に入ってからそこへ行くと、中間ゲートがある。なんとも不思議な話だ。まあ、ストレートにそのままクリアーできる自信がある人なら、べつにかまわないことなんだけどね。中間ゲートなんてさ。

中間ゲートがないケース

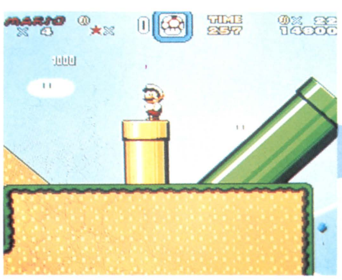


↑大砲の土管に入らないと、いったい……。



←中間ゲートのあるはずの場所には、なんにもない。

中間ゲートがあるケース



↑大砲の土管に入ると、いったい……。



←中間ゲートのあるはずの場所に、きっちり中間ゲートがある。

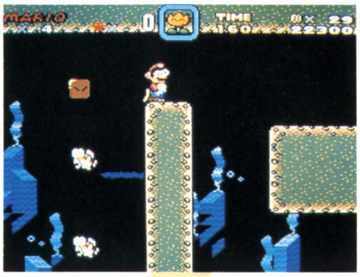
2500ガバス級

■ヨースター島　コース2　その他

1000点ずつでも儲けちゃおう!!

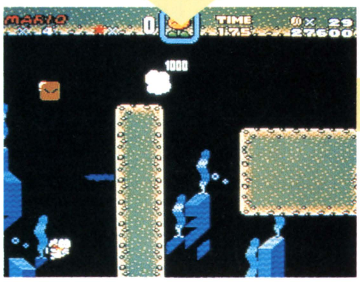
1000点ずつではあるが、際限なく点数稼ぎができる秘技を紹介しよう。

この秘技を行なう条件としては、まず、マント羽根とファイアフラワーを持っていること。マントマリオの状態で予備アイテムがファイアフラワーでもいいし、その逆でもよい。この状態で、2段ジャンプなどを使い、マリオを予備アイテムのウインドーの真下に位置させるのだ。これで準備は完了。ここでセレクトボタンを押す。すると予備アイテムが、ウインドーから飛び出し、真下のマリオがこれをキャッチ。1000点が入る。そしていままでパワーアップしていたアイテムがウインドーに入る。そう、この状態でセレクトボタンを連打していれば、次々にアイテムを入れ替え、1000点ずつ得点できるわけだ。



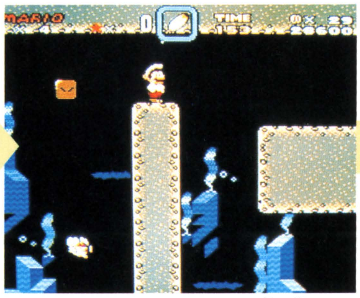
⬅マントマリオで、ウインドーにはファイアフラワーがあるぞ。

この位置がミソ



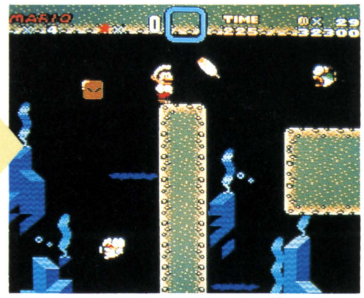
⬅このように、ウインドーの真下に、マリオを位置させるのだ。

セレクトボタンだ



⬆セレクトボタンを押すと、1000点が入る。

点数が入るぞ



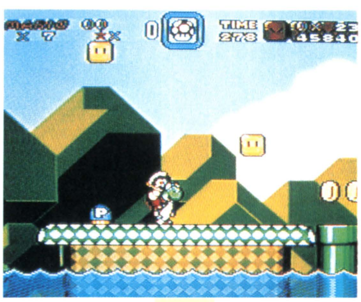
⬆これを続ける。タイムはなぜか進まない。

2250ガバス級

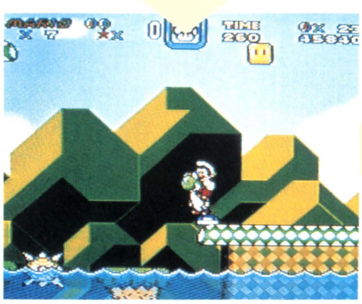
■ヨースター島　コース2 その他

スイッチブロック再び……

なんと、一度押してしまったスイッチブロックを復活させる秘技だぞ。やり方は、まず踏んだらすかさず、Yボタンでつぶれたスイッチブロックを食べる。うまく口に含めたら成功だ。口の中身を吐き出すと、それは復活したスイッチブロックなのだ。もちろん、もう一度踏んで、コインをブロックにすることもできるぞ。



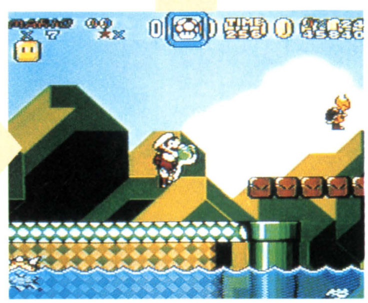
⬅ヨッシーに乗って、スイッチブロックのあるところへやってくる。



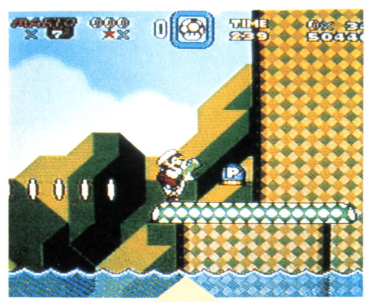
⬅助走をつけて、おもいっきりスイッチブロックを踏むのだ。



⬅行き過ぎたところで振り向き、Yボタンで食べてしまおう。



⬅ほーら、ヨッシーがなにかを口に含んだでしょ。これ成功。



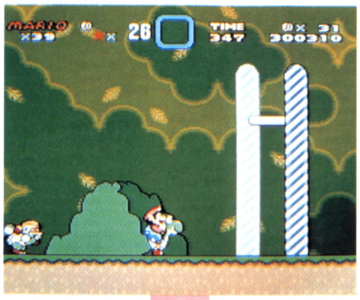
⬅出してみたら、あらま、こいつは復活したスイッチブロックじゃん。

1900ガバス級 秘

■ヨースター島 コース2 その他

クリアー時にヨッシーが画面を横ぎる

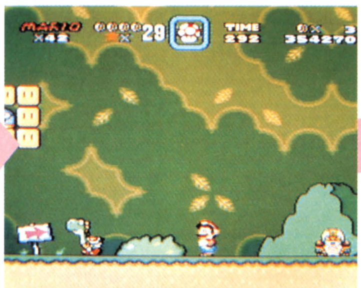
ステージをクリアーしたのに後ろからヨッシーが追いかけてくるという技を発見したぞ。まず、ヨッシーに乗ってゴール前までいくのだ。そして後ろに壁があってヨッシーが逃げても戻って来るようなところで、進行方向と逆を向いて待つ。この状態で敵とぶつかると、ヨッシーはひとりで逆方向に逃げだす。が、マリオがゴールをしたあとに、ヨッシーは壁にあたって戻ってくるのだ。



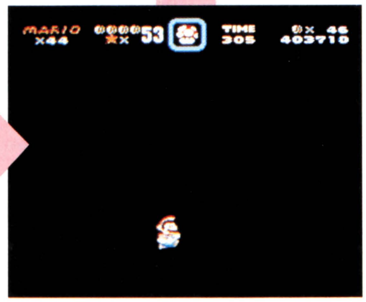
⬅まずは、ゴール前にいく。ゴールの手前に壁がある地形をさがそう。



⬅後ろ向きの状態で敵を待つのだ。進行方向だとヨッシーが先にゴールする。



⬅敵にぶつかるとマリオは跳ばされて、ヨッシーはひとりで走り出す。



⬅ヨッシーが来る前にマリオをゴールさせると、ヨッシーが追ってきて……。



⬅ほーら、クリアー時の画面にヨッシーが突然現われるのだ。

-300ガバス級 秘

■ヨースター島 コース2 その他

つぶれたスイッチブロックを持つ

スイッチブロックだ







Yボタンを押していれば、甲らやスイッチブロックが持てるってことはもう知ってるよね。

じつは、一度押してしまったスイッチブロックも持つことができたりするのだ。スイッチを押したらすぐ、Yボタンを押しながら横にいく。それだけ。でも、持てるのはほんの一瞬だけなのだ。しかも、それを持てたからといって、なんの役にも立たない。悲しい……。

1300ガバス級 秘

■オープニング

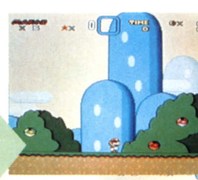
マリオがポーズをとる

オープニングメッセージが出ている画面って、画面が止まっててマリオも動くことができないからつまらないよね。せめて変なポーズでもつけたいという人のための技を紹介するぞ。やり方は簡単だ。

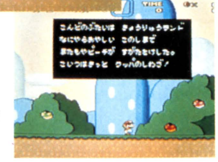
まず、プレーヤーを選択する。すると画面がかわって、1秒後くらいにメッセージウインドーが出る。このウインドーが出ちゃうと静止状態になるのでその前にマリオをジャンプさせるのだ。するとジャンプの途中で静止するから、オリジナルのオープニングが楽しめるのだ。

こんなポーズもある





⬅ウインドーが現われる前はBボタン押しっぱなし。



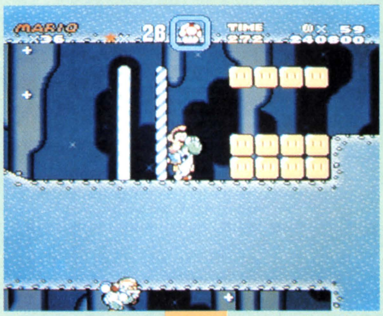
➡いろんな動きを試して、キミだけの画面を作るのだ。

2300ガバス級 秘

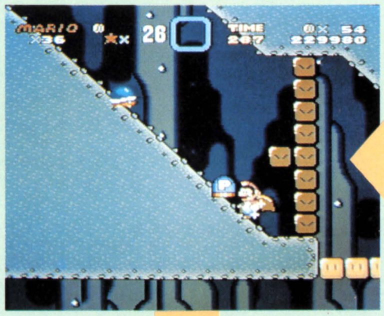
■バニラドーム コース2

マリオが地中にめりこむのだ！

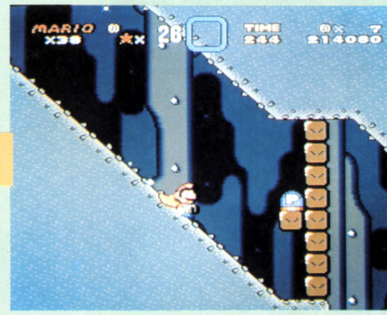
地中もぐりの技をマスターすれば、こんな遊びもできるようになるぞ



⬅ヨッシーのときもやり方は同じ。



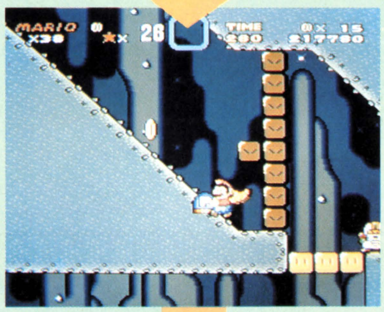
⬅バニラドームの中で、同じ場所を探せ。



⬅スイッチブロックはここに現われる。



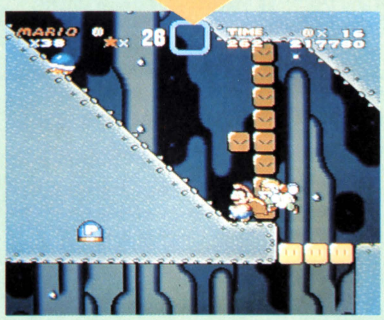
⬅マリオだけのときよりも成功率は低い。



⬅この坂に向かって投げつけると……。



⬅地中から敵を食べることもできるのだ。



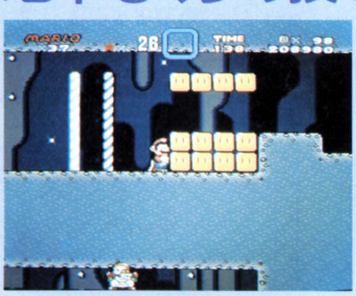
⬅ハイ、このとおり地中に埋まりました。

これは、かなり大技だぞ。なんと地中にマリオが潜り込む秘技だ。この技に必要なものは、クルクルブロックとマントだ。

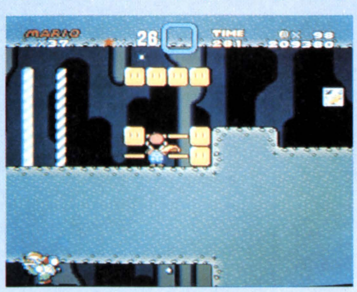
クルクルブロックがたくさんある場所を見つけたら、マントをつけて、その周辺で何度も何度も回転ジャンプを繰りかえすのだ。すると、うまくタイミングがあったときに、スルリとマリオが地中に潜り込むぞ。地中でもマリオは自由に動き回れるぞ。出るときはどこからでも自由に飛び出すことができるから、安心して試してほしい。

この応用にヨッシーといっしょに地中に入るパターンと、スイッチブロックを地中に埋めるパターンがある。ヨッシーの基本操作は同じ。スイッチブロックは写真の場所で投げるだけで埋めることができるのだ。スイッチブロックを埋めたあと、地中からスイッチを押すこともできるぞ。

地中もぐりの技を使うための、これが基本パターンなのだ



⬅このようにクルクルブロックがたくさん並んでいるところを探す。



⬅そして、その周辺でひたすらジャンプを繰りかえすのだ。

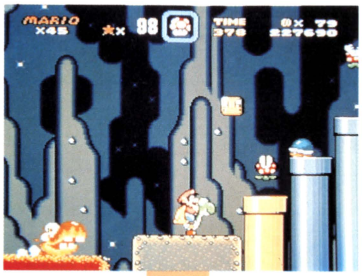


⬅すると、アラ不思議。マリオが地中に入りこんでしまうぞ！

200ガバス級 秘

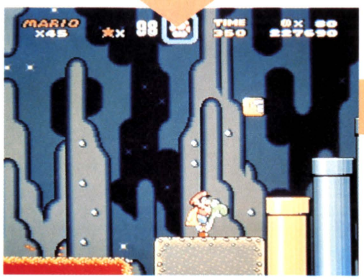
■ヨースター島 コース2 その他

土管のなかのピーパックンをパックン



⬆どこから連れてきてもいいけど、とにかくヨッシーに乗るのだ。

ピーパックンを発見

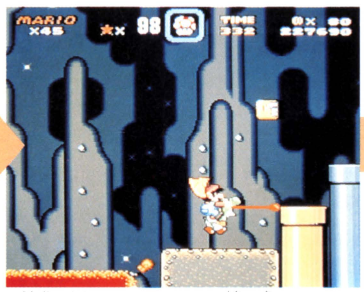


⬆ピーパックンがいる土管のところまで、ヨッシーに乗って行こう。

食欲旺盛なヨッシーは、とにかくいろんなものを食べちゃうんだよね。まったくいやしいったらありゃしない。そんないやしいヨッシーは、ついに土管のなかのピーパックンまで食べてしまったのだ！

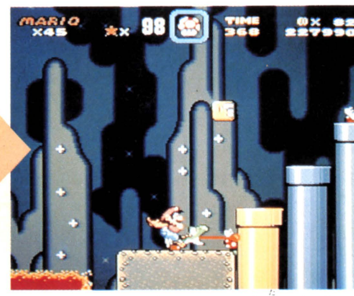
とりあえず、ヨッシーに乗ってピーパックンのいる土管があるところへ行こう。そこで、土管にぴったり張り付く。マリオが土管に張り付くと、ピーパックンは土管から出てこなくなるよね。でもピーパックンは、まだ土管のなかにいるのだ。ここで、小ジャンプをしながらＹボタンを押してヨッシーの舌を出してやると、なかにいるピーパックンが食べられる。ちなみにこの技、ちょっとタイミングがシビアなので、何度も小ジャンプと舌出しをくり返して、ためしてみるといいぞ。

そら食べろぉ！



⬆何度も小ジャンプしながら舌を出すのだ。

ほら食べたぁ！



⬆ほーら、なかのピーパックンを食べたぞ。

1750ガバス級 秘

■ヨースター島 コース2 その他

いやしいヨッシーまたやった



またまたヨッシーのいやしいお話だ！　今度はなにをしたのかというと、マリオがコースクリアーしてピースしているときにものを食べていたのだ。

まずは、ゴール付近でヨッシーにものを食べさせよう。ただし、すぐにはのみ込めない甲らなどだ。そこでしばらく待つ。そしてゴールへ行こう。コースクリアーしたマリオはピースをしているが、ヨッシーはさっきくわえたものをモグモグしているのだ。









秘 -500ガバス級

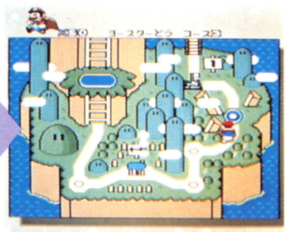
■ヨースター島 マップ画面 その他

温泉に入ろう!

苦しい戦いをくぐり抜けるマリオ



⬆コース３をプレーしているのだ。



⬆さあ、今度はコース４に挑戦だ。

大魔王クッパの送り込んだ敵たちと戦い続けるマリオ。彼にもひととときの休息を与えてあげよう。マップ画面上でヨースター島のコース４へ行こう。ほら、マリオが温泉につかっているみたいでしょ。ヨッシーもいっしょにどーぞ。

いい湯だなぁ〜



⬅温泉につかって、リフレッシュするぞ。

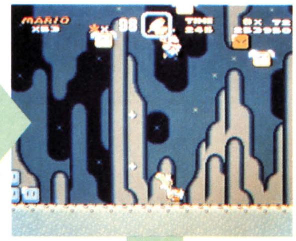
秘 -500ガバス級

■ヨースター島 コース2

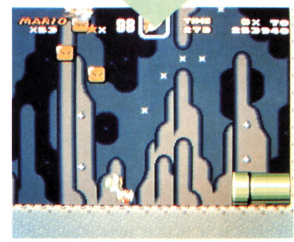
マリオがダンス



⬆ヨッシーといっしょに行こう。



⬆飛んでいるハテナブロックを、ジャンプして叩くのだ。そら！



⬆このくらいの隙間を作ってやれば、マリオがダンスを始めるぞ。

ヨースター島のコース２に、羽根のはえたハテナブロックが６つあるところがある。ここにヨッシーと行こう。そして画面の上のほうでハテナブロックを叩き、その上にマリオだけ乗っかる。すると、マリオがブルブル震え出して、あたかもダンスしているように見えるのだ。

秘 2050ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

甲らがアイテムになっちゃうゾ

これがいいぞ

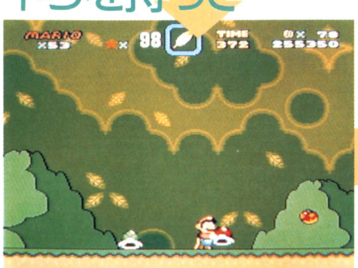


⬅むむ！ この甲らあたりはちょうどよいのではないだろうか？

マリオがゴールをしたときに、うまくバーを切ることができれば、ゴールスターがもらえる。バーを切れないと、バーがコインに変わる。これ、『マリオワールド』の常識！ しかし、じつはまだ、ゴール時の秘密が隠されていたのだ。

マリオはＹボタンを押しっぱなしにすることによって、甲らやスイッチブロックなんかを持ったまま移動することができるよね。そう、マリオがゴールするときに甲らでもスイッチブロックでも持っていてみよう。するとどうだろう。マリオが持っていたはずの甲らやスイッチブロックは、アイテムに早変わり!? これは儲けたぜ。というわけで、今度からゴールするときには甲らを忘れずに！ なのだ。

甲らを持って……



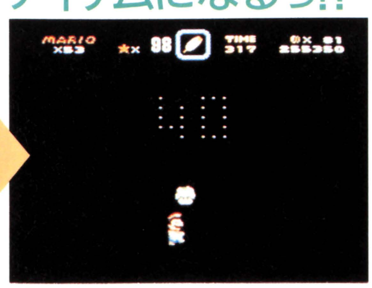
⬅Ｙボタンを押したまま甲らに近づいて、ひょいと持ち上げる。

ゴールに入ると……



⬅その甲らを持ったまま、ゴールへまっくぐら。ゴールイン！

アイテムになるっ!?



⬅あれ？ しっかり持ってたはずの甲らがアイテムになったよ？

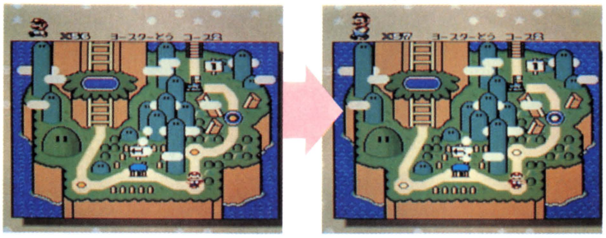
秘 200ガバス級

■マップ画面

マリオの状態がわかる

⬇普通のマリオでプレーしているときは、左上のマリオも普通のマリオ。

⬇スーパーマリオなら、もちろん左上のマリオもスーパーマリオだ。



マップ画面の左上には、必ずプレー中のマリオ（もしくはルイージ)がいるよね。あれは、べつに飾りでもなんでもなかったのだ。じつは、現在のマリオの状態を現わしている。マントマリオならマントマリオ、ファイアマリオならファイアマリオってなぐあいにね。覚えとこうぜ。

マントマリオなら



⬆マントマリオの勇姿を見よ！

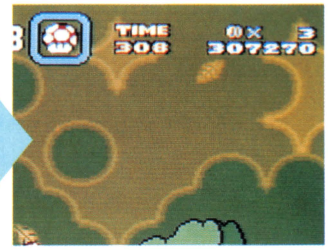
秘 850ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

木の実でコイン増し

木の実を食べると





いつもいつもうまそうにヨッシーが食べているあの木の実。あれはヨッシーが卵を生んだり、コインを出す雲を生むだけのためのものだと思っていたら大間違いだぞ！　ほんとはもっとべつにいいことがあったのだ。

ヨッシーがあの木の実を食べるとじつは、コインの数が増えていたのだ。木の実をひとつ食べるとコインが１枚増えていたってわけだ。ふーん。なにかと思ったらコイン１枚か。なんて言っていかんぞ。チリも積もれば山となるのだ。そして、敵を食べちゃったときもまた、コインが１枚カウントされてるってことも覚えておいてほしい。ただいやしいだけのヨッシーではないのだ。

秘 750ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

敵が倒せないの？

コインをブロックに、ブロックをコインに変えるスイッチブロック。マリオを高くジャンプさせられるジャンプ台。いろいろ便利なこのアイテムにも、残念ながら、少々使えないところがあったのだ。



スイッチブロックやジャンプ台を持っていって敵にぶつけても、やっつけられなかったのだ。あんなに便利なアイテムに、こんな欠陥(ちょっと言い過ぎか)があったなんてショックだね。



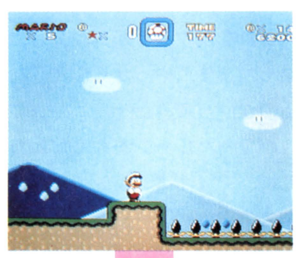


秘 800ガバス級

■チョコレー島 コース1 その他

ヨッシーの足は丈夫

黒いパックンは痛い

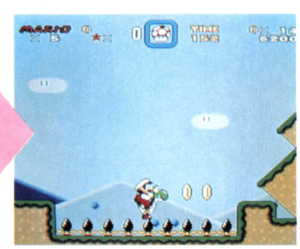


いやしんぼのヨッシーの足の裏は丈夫なのだ。ピーパックンや黒いパックン、背中にトゲトゲのある敵なんかをふんづけても、全然平気な顔。トゲトゲもよせつけない、ブ厚い底のくつでも履いているのか？　真相はわからないけど、べつにいいや。うれしいことだからね。

ヨッシーがいれば



大丈夫なのだ!

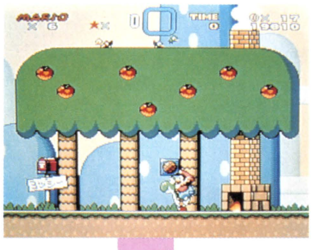


秘 1200ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

木の実も敵もいっしょに食べちゃういやしいヨッシー

ここが狙いめっ!!



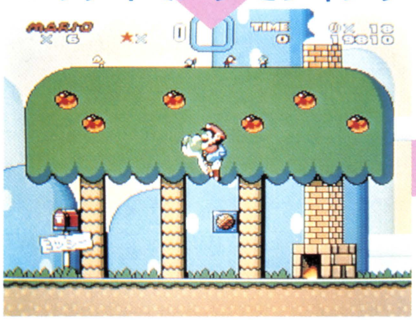
好き嫌いをいわずにいろいろな物を飲み込んでくれるヨッシーは、自分の体よりも大きいヤツだって飲み込んじゃうんだから、なかなか大食らいでもある。

ヨッシーの大食らいがこうじて、いっぺんにふたつの物を食べるようになっちゃったってワザがこれだ。木の実や敵キャラなどが接近している場面なら、どこででもできるぞ。

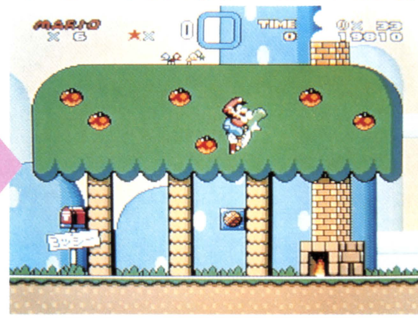
ただし、タイミングの取り方がとってもシビアなので、成功するまでにはちょっと練習を積まなければいけないかもしれないな。

練習に練習を重ねて、大きめの敵を２匹まとめて食べられるようになったりしたら、けっこうスゴイんじゃなかろうか!?

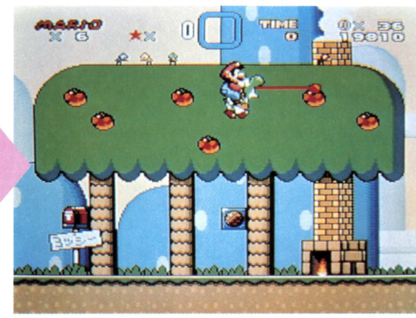
このタイミングでジャンプ



いっぺんに食べちゃえっ!!



こっちは失敗ね



秘 850ガバス級

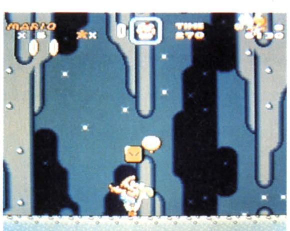
■まよいの森 コース1 その他

パワーバルーンで泣き別れ

パワーバルーンを取ると、マリオはプックリふくらんで空を漂えるようになるよね。この姿は、けっこう笑えるものがある。

これを、マリオがヨッシーに乗ったままでやったら、どうなるのかやってみたぞ。

パワーバルーンを取ったとたんに、マリオはヨッシーを見捨てて、空中に漂い出していってしまうのだ。



パワーバルーンを取れー



ヨッシーを見捨ててしまった



秘 700ガバス級

■ヨースター島 コース2 その他

土でもなんでも食べちゃえ!

チョロプーの出現位置で



ヨッシーが土を食べるっ!!





チョロプーが飛び出してくる前に、モコモコと盛り上がってくる地面。なんと、ヨッシーは、このモコモコまで食べてしまうことができるのだ。口のなかが、じゃりじゃりしちゃいそう。

地面のモコモコだけじゃなく、崖からチョロプーが飛び出してくるときのガサガサって感じのやつだって食べることができてしまうのだ。

2200ガバス級 秘

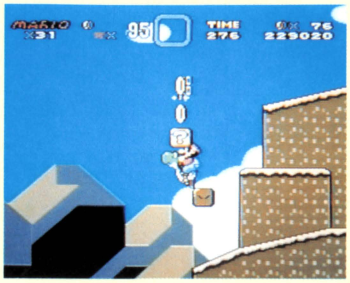
■チョコレー島 コース2

チョコレー島コース2のトリックを解明したぞ!!

チョコレー島のコース2は、ゴールするまでにいろいろな通り道があるよね。何度かやってみて、いつも違う道筋を通ってしまい混乱していた人も多いんじゃないかな？　でも、これにもちゃんとしたルールがあったのだ。

スタートからゴールまでの間にある分岐と、どのルートを通るかの条件を解明したから、特別に教えてあげるぞ。

スタート



⬆このテンコインブロックは、行く先を調節するのに使おうね。

スタートは、誰がやってもここから始まるのだ(あたりまえ)。ここでコインを何枚取るかが次への分かれ道。スタート直後にテンコインブロックがあるから、それで調節するといいぞ。ここの敵は、ライタ関係だ。チビライタの吐き出す炎には、ちょっとだけ要注意ね。あとは、土管へゴーだ。

コインの数で、道が決まるぞ



⬆ちょっと油断していると、すぐに滑って落ちてしまうのだ。



⬆数が多いだけに、ドラゴンには気をつけて進んでいきたいものだ。



⬆マント操作に自信があれば、絶対このルートがお得なのだ。

左のルートは、平地がないので進みにくくてしょうがない。行く人はめったにいないと思うけど、避けたほうが無難だね。真ん中は、普通のルート。コインも適当にあるし、ドラゴンがたくさん出てくるのさえ我慢すれば楽勝。右のコースは、マントがないと通過できないぞ。でも、コインは魅力だね。

土管に入るまでの時間がカギ



⬆普通のルートでしょ。ヨッシーがいると、もっとラクになれるかもよ。



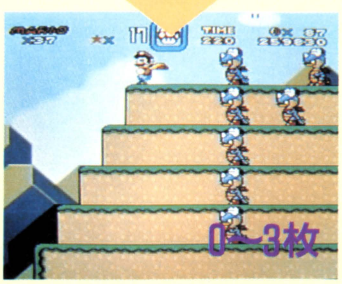
⬆空を飛んで行けない場合は、空中の敵によーく注意していくように。



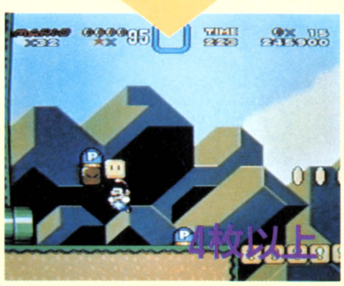
⬆隠れコースに行きたかったら、スタートから猛ダッシュしないとね。

左のルートを通ると、わりとラク。普通にゲームしていれば難なくクリアーできるはずだ。真ん中のルートは、マントを使って飛んでいけばカンタン。池に落ちる心配はないしね。左は、いわゆる隠しコース。無理に行くこともないと思うけど、カギ穴目当てに行ってみるのもいいかも。

ドラゴンコインを取った数で



⬅こういう地形では、ドラゴンの数が多くてもあまり怖くないな。ちょっとおびき出してやれば、勝手に落ちて行ってしまうぞ。



⬅コインがほしい人向きのルート。スイッチブロックを使って、1枚でも多くのコインを取ろう。

左に行けば、ゴール直前に高い丘があるので、ゴールに入るときのテープを高い位置で切るのがラクになる。ただし、丘にはドラゴンの大群が待っているぞ。右のコースには、スイッチブロックが2コ置いてある。いまいち使い道のわからないスイッチブロックだけど、間違うとゴールできなくなるのだ。

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS. 4



スーパーマリオワールド
禁断の秘技SPECIAL

増刊ファミコン通信発売記念

年末年始ゲーム大特集！
もちろんスーパーファミコン最新情報もビシバシだぜ！

はやいもので、増刊ファミコン通信の2号が、もう出ちゃうのだ。ついこのあいだ増刊1号が出たばかりって感じなのにね。増刊1号は、おかげさまで完売。2号もよろしくってことで、増刊2号は1週間後の12月14日金曜日に発売、価格は260円の超サービス特価なのだっ！　ということで、内容その他を水野店長に突撃インタビューしてみたぞ！

――増刊1号のスーパーファミコン特集は好評だったみたいだけど、増刊2号の特集はなんなの？

店　年末年始発売ゲームの徹底大特集。12月から来年の1月までに発売されるおよそ150本のゲームたちのなかから、これは！　ってゲームをピックアップしてる。この1冊があれば、年末年始のお買い物関係は不自由なしってとこかなあ。

――なるほど。やっぱりこれからはボーナス＋クリスマス＋お年玉シーズンだもんね。また数十ページにわたる大特集になるわけ？

店　そう。なんといっても増刊は特集がメインだから、力が入ってるよ。年末年始の爆発的なゲーム発売に対抗するには、やっぱりそれなりの指針がないとね。いろいろ極秘新情報も入ってるし、本誌の付録の年末年始オールカタログを持ってる人にも、ぜひ読んでもらいたいって感じだなあ。

――ああ、この号についてる付録のことね。そのほかにはどんな記事があるの？

店　スーパーファミコン関係のすっぱ抜き特集が、けっこうすごいかもしんない。やっぱりいまは誰がなんといおうと、スーパーファミコンが話題の中心だからね。もしかしたらこの辺の情報は、本誌よりも早いかもしれないよ。本誌班にはバレないように、隠れて情報収集してるからね（ウソ）。でも、読者の方々がいま、一番興味を持っているマシンだし、そのへんの要望には十分すぎるほど応えられると思う。

――なんか、ハナシがあいまいなんだよなあ。某RPGの先取り速報みたい。もっと、具体的なレベルで教えてくれることはないの？

店　まあ、1週間後を楽しみにってことで。とにかくネタが多すぎて、ひとことでは言えないし、お買い得なことにはまちがいない。マンガもあるし、最新情報だって充実してるし、もちろん超特大ウルトラスクープだってあるからね。

――内容的には、増刊1号から連続するものなの？

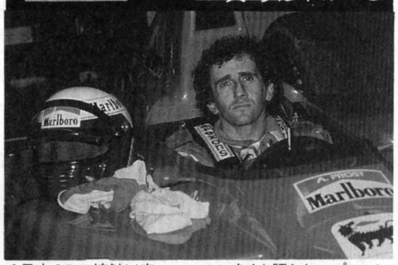
店　当然そう。でも、もちろんおニューで新しくてフレッシュな要素も入ってるよ。1号で満足してくれた人なら、文句なしに大満足じゃないかな。逆に1号が不満だった人も買ってみる価値はあるかもしれない。

なるほどね。話題騒然の増刊ファミコン通信2号は、あと7日後の12月14日に発売。来週の金曜日は本屋さんに走れ！

ファミ道楽
発行所　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー　ファミ道楽編集部
電話（03）796-1916
郵便振替口座東京4-161144

F1 FORMULA 1 噂話（うわさばなし）

文・すがやみつる



⬆日本GPの接触以来、マスコミに多くを語らないプロスト。

ホンダV12始動？

今年のF1も終わった。しかし冬眠の季節などないのがF1だ。すでに来年用の新型マシン、エンジンのテストが次々と開始されている。

フットワークはポルシェのエンジンを積んだマシンのテストを開始、レイトンハウスもイルモアのV10エンジンのテストをスタートした。ホンダも本格的にV12エンジンのテストに入るだろう。

マクラーレン・ホンダのテストは、昨年までティレルで走っていたジョナサン・パーマーと今年F3000で活躍したアラン・マクニッシュが担当する予定。マクニッシュのほうは、おそらく再来年あたりには、F1に登場してくるだろう。注目赤丸の選手なので、覚えておくといいだろう。

●セナ誘拐計画？

ところで今年のチャンピオンになったアイルトン・セナを誘拐しようという計画がブラジルで発覚したという情報が入ってきた。シーズンオフは故国ブラジルでバカンスをとるセナを、犯罪組織が誘拐しようとしているというのだが、真偽のほどは定かではない。

セナは、スポーツ選手の中では、ボクシングのマイク・タイソンに次ぐ年収を誇っている（推定24億円）ので、身代金目的で誘拐しようとたくらむ人間が出てきても不思議ではない。ファンジオという往年の名選手が、キューバに出かけたときに誘拐されたことがあるが、これからは、F1の世界も、警備を厳重にする必要が出てきそうだ。

オフシーズンに入ってからも、ナニーニのヘリコプター事故の影響で、ドライバーの移籍が流動的になっている。その中で、壊し屋と呼ばれたダララのチェザリスが引退し、若手のJJレートがチームに加わることになった。アリオー、ワーウィックに続いて、また一人、ベテランがF1から去っていく。

第13回 銀はがしRPGII 当選者発表

今回はスロット銀はがしの当選者大発表だ。当選者総数はなんと12000名！　名前がなくても悲観するなかれ、だぞ。

●スロット銀はがし

青森県	舘田雅也
兵庫県	才本吉則
宮城県	中鉢裕也
石川県	高桑外志夫
熊本県	吉田稔
滋賀県	古田誠
愛知県	川村裕一
千葉県	田辺憲隆
徳島県	宮本良彦
静岡県	森本譲治
岡山県	的場健二
愛知県	岩橋伸行
兵庫県	田畑友貴
愛媛県	中山保
高知県	宗海修二
東京都	山本智
香川県	拓殖隆義
神奈川県	林崎勉
千葉県	大関聡
新潟県	宮島宏和
熊本県	森幸一
新潟県	中村徹
高知県	岡田竜平
京都府	蟹谷昌弘
福岡県	石橋えり奈
大阪府	久保山寛匡
埼玉県	岡田貴弘
千葉県	矢野一男
神奈川県	宮田明幸
埼玉県	成田知穂
神奈川県	大野敏昌
新潟県	中村潤一
静岡県	江上裕幸
埼玉県	吉富敦史
大分県	滋賀正規
東京都	村田晴司
兵庫県	藤原耕二
山形県	工藤英樹
東京都	工藤忠明
兵庫県	鍛冶英和
福島県	大曲誠司
新潟県	石坂英一
大阪府	大原信吾
東京都	小山竜介
広島県	福間昭子
東京都	天野広一
他	一万一千954名

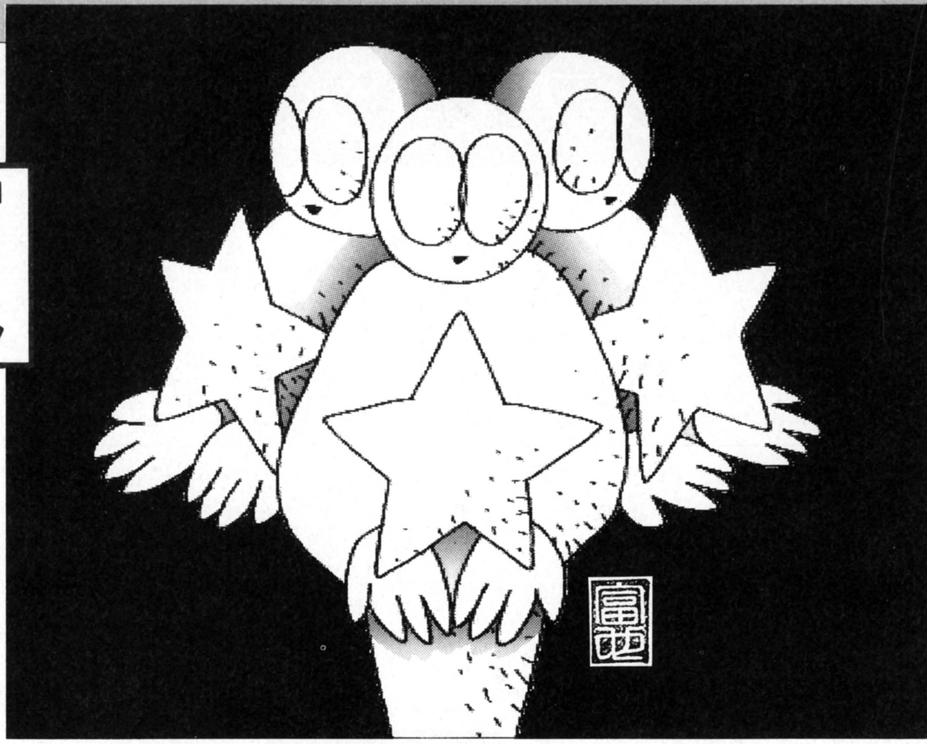
ファミコン通信

でんごんばん

伝言板

LETTERS

編集部の前にあるジュースの自動販売機がひとつ増えた。昼夜を問わず人があふれている編集部の人間を相手にした商売はよほど儲かるらしい。



どうして給食のとき、葉っぱのついたみかんとか、シールのついたバナナが人気あるのでしょうか。　（宮城県　山崎浩二）

それも不思議だけどさ、家で食べてもぜんぜんうれしくないものでも、学校に隠し持っていって食べると、すんごく貴重な食べ物を食べているような感覚がない？　あれってなんなんだろーね。アメひとつでも、学校で食べるときコーフンした覚えがあるんだけど。
私はね、給食のときシールのついたバナナよりギョーザのほうが嬉しかった。変態かね？
編集部も給食出せばいいのにと思う編集者

なんと『ドラえもん』は、のび太の夢の中のできごとだったということを友だちから聞きました。しかも、のび太はダンプにひかれて植物人間なんだそうだ。この話は本当なのでしょうか？
（神奈川県　丑村友暁　12歳）

確か４年前に、そんなデマが流れたんだよね。当時高校生だったわたしも、大変ショックを受けた。学校では、『ドラえもん』の話で持ちきりとなった。しかし、結局はデマだったのだ。誰が流したデマだか知らないが、今でもそんなデマが流れているとは……。いったい、いつになったら消えるのかね。
デマのパワーに驚く編集者

ガーン！　23号のファミ通で、どえらいことが書いてあったのだ。22号から伝言板の担当者が変わっていたというではないか。しかし、22号にも23号にも編集者Ｍが返事を書いているのである。ということは、たんなるジョーダンだと考えられる。フー、よかった。　（大阪府　Ｓ☆マリ夫　11歳）

ジョーダンなどではなーい！　ほんとに伝言板の担当者は変わっているのだ。編集者ＫやＭの返事は、本人がどーしても書きたいと申し出るものだからしかたなく書かせているのだ。すでに伝言板の支配者は、このわたしなのだ。キミたちのはがきが採用されるのも、ボツになるのも、このわたしのひと声で決定すると言っても過言ではない！　これからは、みんなこのわたしにひれ伏すがよいわ。ハーハッハッハッハッハッ！
ほんとはそんなにエラくない編集者

最近「ガバスくれ！」とか「載せてくれ！」とだけ書いて、はがきを送ってくるヤツはいますか？　ガバスくれー！　載せてくれー！　（東京都　ベラボーマン　14歳）

よくわかってるじゃん。いるなんてもんじゃないよ、ほんと。でも「載せてくれー」なんて書いてある投稿をこのページに載せるわけにはいかないでしょ。ガバスが欲しかったら、なにかしら内容のあるものが望ましいよね、やっぱ。そのへんをわかってくれないと、リンダ困っちゃうぅ！
１億年前のギャグを使う編集者

とあるエッチ本の、とあるエッチイラストコーナーで、イラストの評価をしている桃栗館長という人は、桃栗たき子さんですか？　僕はそれが気になってしまって会社に行くこともできません。どうぞ教えてください。ちなみに僕は、木田彩水が好きです。
（鹿児島県　らいあーむIII　18歳）

知ってるわよ、それ。アリスなんじゃらっていうエッチな本でしょ。その本の読者ページに、桃栗多希乃（桃栗館長とも呼ばれてる）とかいうヤツが出てくるのよね。だいぶ前に知り合いの人から、「こんな本に桃栗が載ってるよ」ってその本を見せてもらったときにゃアンタ、驚いて鼻の穴がふくらんじゃったのん。人の名前勝手に使ってくれちゃって、あったまくるじゃ～んとか思ったけど、まあよい。堪忍してやろう。だがしかし、桃栗館長

が「本物の桃栗より私のほうが美人なのん」とホザいていたのは、ちょびっと許しがたい。

　というわけでたったいま、私、桃栗たき子は桃栗館長に決闘を申し込むのん。桃栗館長を知ってる人はそう伝言しといてね。これがほんとの伝言板。ホッホッホ……すまんス。

私が本物の桃栗たき子

これだけで1000ガバスもらえるなんて信じられない。（秋田県　ブタ丸）

　じゃ、チミにはやらんよ。信じられる？

信じる者は救われると思っている編集者

この前学校で、「先生のイヤなところを書きなさい」と、学級全員に紙を配った。名前を書かないでいいと言われたので、思いつくだけの悪口を書いて提出しようとしたとき、先生のツルの一声があった。「出席番号順に集めなさい」と。ぼくはこのとき、本当に泣きそうでした。（沖縄県　爆走天使　13歳）

　いるんだよ、そういう先生が。いるっていうよりは、むしろ多いっていったほうがいいかもしれないな。いたいけな中学生の心を傷つけて……かわいそうに。この事件で爆走天使くんは、人の心が信じられなくなってしまったんだね。今まで楽しく過ごした友だちとの時間も、なにかむなしいものに感じられてきたんだね。そして、人と接触することを拒んだ爆走天使くんは、俗世間と離れて名も知らぬ無人島でひとりぼっちでさみしい一生を過ごすんだよね。ウンウン、キミの気持ちが手に取るようにわかるよ。達者で暮らせよ。

勝手に他人の人生をいじくる編集者

初めて伝言板におたよりを出してみたんだけど、本名出されると友だちにたかられます。ペンネームを考えてください。お願いします。

（東京都　ペンネームほしい　13歳）

　よし、考えてあげよう。キミのペンネームは今から〝ちんちろげぴょ～んスポンスポン〟だ。それ以外のペンネームで投稿してきても、採用しないからそのつもりでいろよ。他人に頼るからこんなことになるのだ。これからは気をつけるようにな、ちんちろげぴょ～んスポンスポンくん。

勝手に他人のペンネームをいじくる編集者

編集部の人たちはウソをつくことが多いように感じますがどうでしょう？

（宮城県　るびす）

　そんなことはございません。私たちは、全国数百万人とも数千万人ともいわれるファミ通読者に真実を伝えるべく、日々努力しております。　　なんかうさん臭い編集者

編集部のみなさんは『鮫！鮫！鮫！』を買うときは、やはり「『鮫！鮫！鮫！』ください」と言うんでしょうか？　どういう風に言うのか教えてください。

（愛知県　ファミコン通信）

　別にエロ関係の本を買うんじゃないんだから、堂々と言ってやればいいじゃないか。とくに、こういう聞き間違えやすいタイトルのゲームの場合は、はっきりと的確に表現する必要があるぞ。編集部の子持ち川辺（23歳）なんぞは、〝鮫〟の後ろにある〝！〟をも表現するべく、びっくりしたような顔までしてあげたらしいぞ。しかも、3回もだ。これならどんなにおマヌケな店員でもわかるだろう。みんなもどんな名前のソフトが出ても、ちゃんと表現できるように練習を積むのだ。それ、びっくり、びっくり、びっくり。

変な思想を植えつけようと企む編集者

昔のファミ通を捨てることになり、ガバスを切り取っていた。そうしたら、期限切れのガバスが500ガバス以上あった。

（東京都　ちょっともったいない）

　年賀状の残りで投稿するヤツは結構いるんだけどね。そのうえ、えんぴつ書きして失敗した馬の絵とか〝はっぴいにゅーいやあ〟なんて文字をゴシゴシ消して、クッチャクッチャになっちゃったはがきで送ってくるのはめずらしいな。ほんとにもったいながり屋なんだね。ただそれだけなの。はがきの内容はどうでもいいんだ、この際。

あまりの汚なさに感動してしまった編集者



みんなも編集部の近所にお店を出そう。コンビニ、ファーストフード、風呂屋、カプセルホテルなんて狙いめだ。たとえお客が編集部の人だけだったとしても、立派に商売として成り立つと思う。

LETTERS伝言板へのおたよりは

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
㈱アスキーファミコン通信編集部 伝言板係まで

新 わたしたちは悩んでいる人をほおっておけない
アルゴリズム情報局

我々は悩み苦しむためにゲームをプレーするのではないはずだ。解けないからといって徹夜でプレーするのは体にも悪い。ゲーマー志望という人なら別にいいけどね。

今週のメニュー

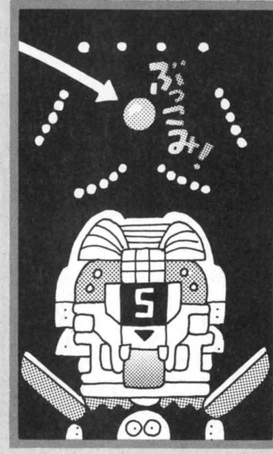
ファミコン パチ夫くん3

ボクは本物のパチンコをやったことがないので、なかなか打ち止めにできずゲームオーバーになってしまいます。どうしたらいいんですか?

東京都　矢野健太

まず右の表に載せた人物と会話して台を固定台にしてもらう。そしてクギが開き気味の台でプレーすれば、楽に打ち止めにできる。ただし、店内の人のセリフは、他の人との会話によって変化する場合がある。もれなく情報を集めないと固定台にしてくれない人もいるぞ。

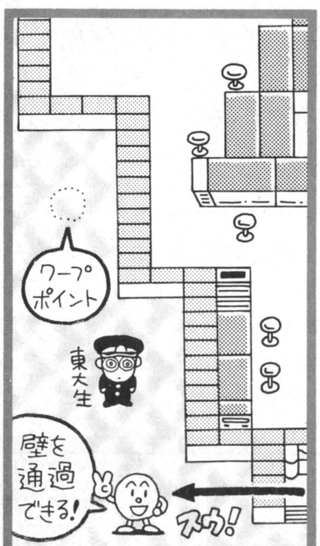
ぶっこみが有効!!



⬆台の種類にもよるが、このように玉を跳ばせば中央付近を通りやすくなり、チャッカーなどに入りやすい。

固定台にしてもらえば楽勝なのだっ!!

店名	○固定台にしてくれる人 ○他の重要人物	8号店	人相の悪いおじさん 赤い服のめがねの人
1号店	らんこさん おじいさん	9号店	赤い帽子のおにいさん 赤いシマの服の男
2号店	あさのくん 青い服のおじさん	10号店	らんこさん UFOコンタクターの人
3号店	らんこさん さいぞう	11号店	店内右上の東大生 店内入口付近の東大生
4号店	のりっくさん ほもおださん	12号店	人相の悪いおじさん クイズを出す人
5号店	中国人のおじさん なおびー	13号店	ピンクの服のおばさん 赤い服の女性
6号店	みすたーきゅー のりっくさん	14号店	なし 青色の和服の男
7号店	店内の東大生 みすたーきゅー	15号店	なし なし



7号店で、左のほうの壁の外側に東大生らしき人がいるんだけど、外側に出て会話をすることは可能なのでしょうか?

三重県　塚本弘明

左のイラストを見てくれ。なんと、パチンコ店の入り口の左の壁を通過して、外側に出ることができるのだ。このような場所は他の店にもあるので覚えておこう。東大生のくれる情報の内容はまったく重要じゃないけれど、上のほうに進んでいくと隠し部屋に行けるワープポイントがあるぞ!

何度探しても6号店で固定台にしてくれる人が見つかりませんっ!! のりっくさんか、みすたーきゅーが怪しいとは思うんだけど……。

秋田県　米田政吉

固定台にしてくれる人は、みすたーきゅーだ。でも、最初の質問でも答えているように、店内の人から情報を得なければ固定台にしてくれない。そんなワケで、まずは情報収集から始めなければならない。最初に「みすたーきゅーに会ったかい?」と聞いてくる人と話し、「いいえ」と答えよう。次に、上の扉を通り別の部屋に行って、緑色の服の男と話すと「あさのです」と言ってくるはずなのだ。この後、みすたーきゅーに話しかければ固定台にしてもらえるぞ。ついでに、のりっくさんに良いバネにしてもらう手順も教えてあげよう。まず、「のりっくさんが見あたらない」と言ってるおばさんと話そう。次に、「ほら、あそこにいるのがのりっくさんよ」と言う女の子と話す。そして、「のりっくさんって最高ね」と言うおばさんと会話しよう。後は、さっきの女の子にもう一度話しかけ、この後にのりっくさんと話せばオーケー。

担当アルゴマン

ミラクオーレ鈴木　最近、競馬が連戦連勝! でもビンボー。

タップ宮島　ゲームギアで競馬予想ソフトが出ないかなあ……。

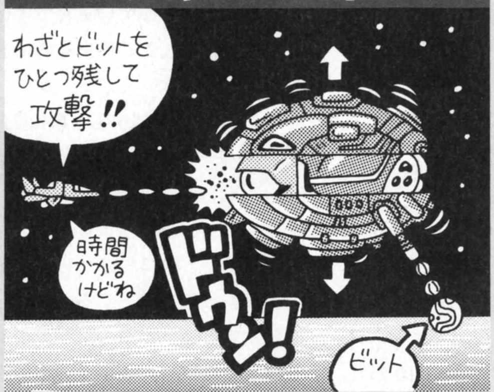
セピアライト川嶋　高レベル21歳の忍者が老衰で死んだあぁぁ

PCエンジン エアロブラスター

フェイズ3のボス、ビットステーションが倒せないよーっ!! アーケード版でもこいつが倒せなかったんですっ!! ぜひ、攻略パターンを教えてねん。大分県　田原伸

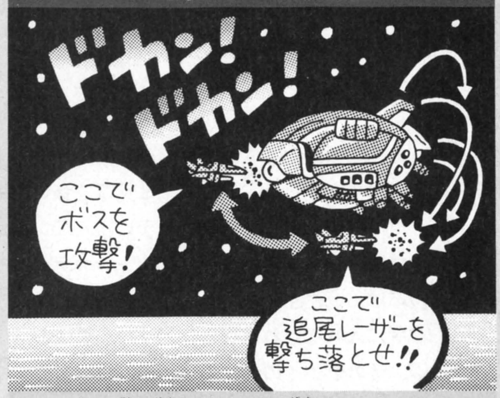
このボスは、殻が外れた後の追尾レーザー攻撃が強力なので困る。追尾レーザーが破壊できるのが救いだ。倒し方は右のイラストのようにふた通りあるぞ。どちらも楽勝で倒せる攻略パターンだが、初心者にはパターン1がおすすめ。

パターン1



⬆殻を外さずに倒すパターンがこれだ。6つのビットを破壊すると強力な追尾レーザー攻撃に変わるので、ビットをひとつ残して攻撃しよう。殻が開いた時に中身の本体を狙え。

パターン2



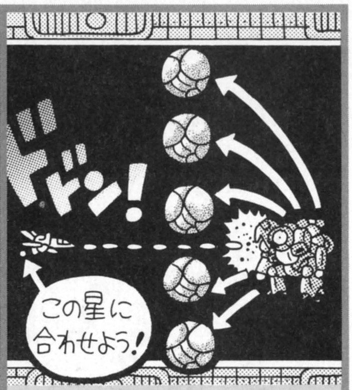
⬆ビットを全部破壊してしまった場合のパターンがこれ。ボスの真下に自機を位置させれば、追尾レーザーを全部撃ち落とせる。スキを見て図のように移動し本体を攻撃だ。



⬆自機を画面左端中央に置き、ボスがムチを6回振りまわした後、上か下に移動してかわせばよいのだ。



⬆自機を画面左端に置けば、上のイラストのようにボスにブツからないぞ。ここで思いっきり撃ちまくれっ!!



⬆岩を飛ばしてきても、上のイラストのように背景のいちばん左端にある星に横のラインを合わせれば当たらない。

フェイズ4のボス、マーダードールにどうしても勝てません。多彩な敵の攻撃の前に撃破されていくブラスターが心なしか泣いているように思えます。千葉県　羽田健

このボスはじつに多彩な攻撃をしてくる。対ムチ、対岩石弾の攻略は左のイラストを参考にしてくれ。子供をばらまいてきた場合はブラスターフラッシュで一掃だ。こいつの行動パターンは決まっているので、覚えてしまえば楽勝だ。

ファミコン マジックジョン

ラウンド5のボス、エドジーが強くて倒せませんっ!! 攻撃しても剣で防がれてしまうし、敵の弾も避けきれず負けてしまいます。

広島県　松井貴志

たしかに、エドジーは最終ボスだけあって強いっ!! だけど、うまくマジックを使えば勝てないこともないのだ。攻略法は、まずエドジーが出現したら、すぐにライオンに変身しよう。そして、エドジーにブツからないようにす速く右のイラストの位置にもぐり込むのだ(ボスのライフポイント左から7個目の上)。この位置でBボタンを連打し、爪で弱点の黄色い部分を攻撃しまくろう!! エドジーのライフが1～2ポイントになったらすぐにジャンプで左に脱出し、ジョンに戻る。そして、3段階目の念玉で攻撃すれば、足を破壊できるぞ。この時点でジョンのライフが残り2ポイントなら回復させておこう。この後、ホークに変身しよう。ホークは空を飛べるので、敵弾は上に上昇して避ければよいのだ。スキを見て地道にしゃがんで攻撃すれば倒せるぞ!!



Miniアルゴリズム　PCエンジン版『エアロブラスター』で、難易度がアップした裏エアロブラスターを遊べる方法を発見しました。やり方は、すべてのステージをクリアーすれば良いだけです。タイトルロゴが黄色くなり、電源を切るまで有効になります。　神奈川県　安藤久平

ファミコン 忍者らホイ！

最後の洞窟でドクロ将軍と戦うところまでいったのですが、最強の術が使えないのでドクロ将軍を倒せません。最強の術はどうすれば覚えられるのですか？

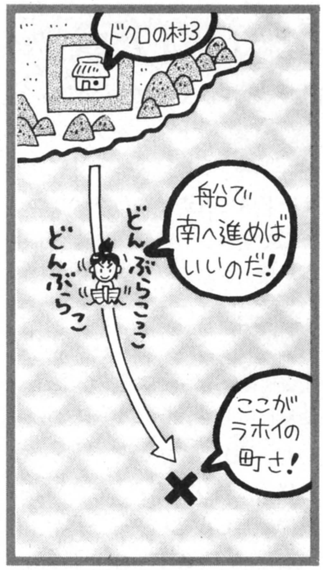
宮城県　プー助

最強の術を覚えるためには、ラホイの巻物を手に入れなければならない。では、そのラホイの巻物のありかを知るためにはどうすればいいのか!?　まずは星・夢・歌・虹・舟の5つの巻物をそろえることが必要になる。これらは最後の洞窟で四天王を倒せば手に入れることができる。巻物を5本そろえたら、忍者ラホイの言っていたように、巻物に書かれている文章からドクロの3文字を抜いて読んでみよう。巻物の文章からドクロの3文字を抜いたものを左上からタテに読んでいくと、「マンジジマノマンナカデシュリケンヲツカエ」と読める。そこで、とりあえずいったん最後の洞窟を出て、ドクロ島の西にあるまんじ島へ向かおう。あとは巻物のヒントどおりにすればまんじ島の中央でラホイの巻物が手に入るのだ。

ラホイの町が見つからず困っております。船はもっているんですけどねえ。ズバリ、どこにあるのかを教えてもらえないでしょうか。

神奈川県　清水浩久

そーですか、それではアルゴマンがズバリ！お答えしましょう。答えは簡単。ドクロ村3から船でそのまままっすぐ南下するのだ。しばらくするとラホイの町が見つかるハズ。ただし、ラホイの町の入り口には四天王の白虎が待ちかまえている。ラホイの町へは体力フルの状態で出かけるようにしよう。

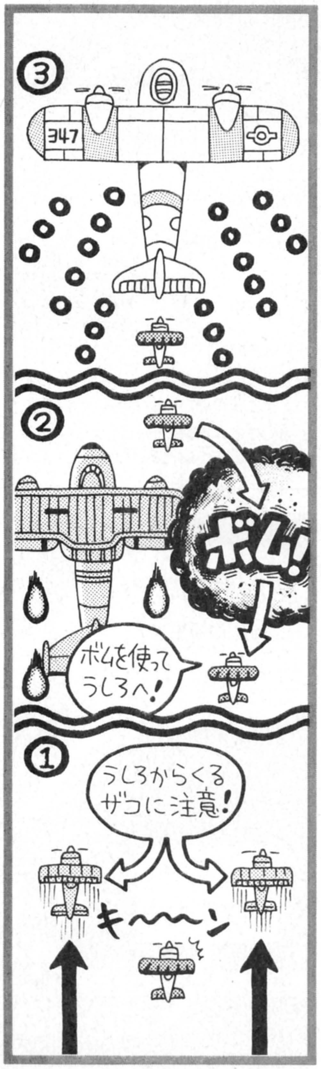


メガドライブ 鮫！鮫！鮫！

せっかくフルパワーアップしていても、7面で必ず一度死んで、そのままハマってしまいます。非常に困ってるのでマップ攻略なんぞをヨロシク！　北海道　ウパ

この面はいままでの面と違い、空中の敵までもが後方から出現してくる。これらの敵は出現パターンを覚えておかないと危ないので、イラストマップを参考にしてプレーしよう。ボスキャラそのものはたいしたことはないが、ボスのまうしろから少し離れた位置に自機を置けばボスの拡散弾に当たらずにすむ。これも覚えといてね。

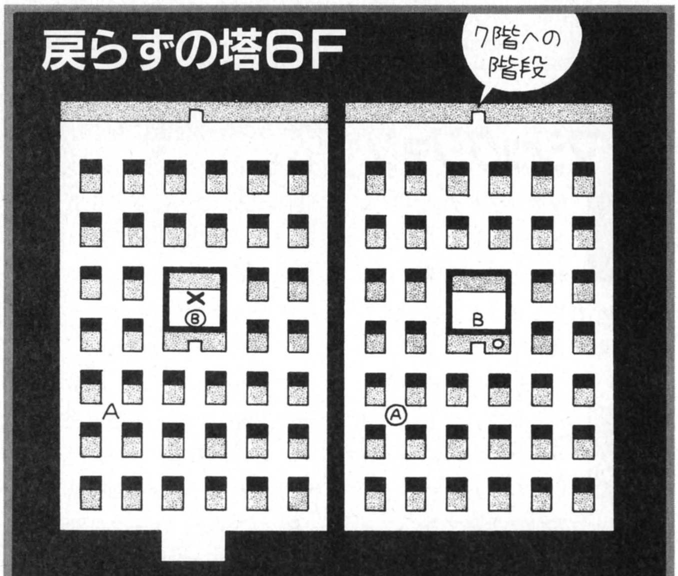
①ステージが始まってしばらくの間、ザコが後方左右端から出現してくる。このときに自機は画面中央か後方に置くようにしよう。
②高架地帯を抜けると後方中央からカタい中型機が出現。画面下中央にいると死んでしまうので、画面上へ動き、中型機が接近したらボムで破壊し画面下へ戻る。
③ボスの弾はボスの後方にぴったりついていれば当たらない。ザコの戦車に注意しつつ連射で破壊していこう。



PCエンジン ラストハルマゲドン

戻らずの塔の6階から先へ進めず困っています。奥の部屋に入ってもなにも起こらないし……。アルゴマンのみなさん、お願いだからヘルプミー!!　東京都　相沢正

下のマップを見てもらえばわかるけど、この階は同じような部屋がふたつ並んだ構造になっている。キミはおそらく入り口のある部屋にしか行ったことがないのだろう。出口のある部屋へ行くにはふたつの部屋をつなぐワープポイントを使うしかない。このワープは一方通行なので、マップをよく見てワープしよう。ワープに気づけばあとは問題ないハズだよ。



（マップ中の記号）　A……Ⓐへワープ、Ⓐ……Aからのワープ終点、B……Ⓑへワープ、Ⓑ……Bからのワープ終点、×……カギ変化、○……メッセージ

Miniアルゴリズム　メガドラ版『ダイナマイトデューク』では、1面の管制塔、3面の木、5面の床面パネルなどの破壊できない背景部分を撃ってもアイテムが出現します。

大阪府　若林修平

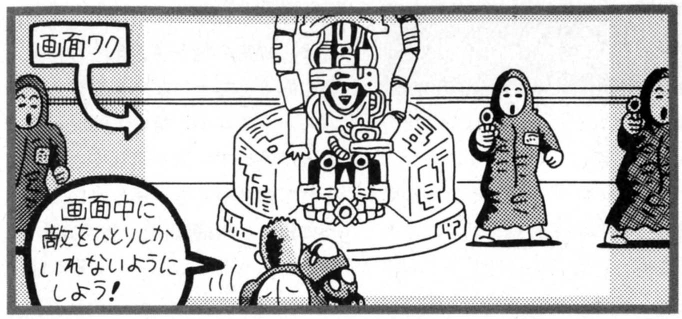
メガドライブ ダイナマイトデューク

3面中ボスの装甲車のところでいつもやられてしまいます。安全地帯や弾のよけかたなんかがあったら、ぜひとも教えてくださいませ。

千葉県　徳大寺憲太郎

装甲車は通常弾攻撃とロケット弾攻撃の2パターンで攻めてくる。通常弾はフツーによけるしかないが、ロケット弾はパターンでよけられる。2発単位で撃ってくる最初の弾はそのまま動かずに、2発目の弾はその場から少し横にずれる、この繰り返しパターンならロケット弾に当たらずにすむのだ。





6面のボスシーンで、いつも死んでしまい先に進めません。ダイナマイトパンチもたいてい使い切ってしまいます。攻略パターンをぜひお願い!　東京都　岡潤二

ボス本体のまわりにいるねずみ男(?)がやっかい。コイツらが画面中に1匹になるようにうまくスクロールさせ、ねずみ男を殺す→ボスを撃つというように攻撃しよう。

ファミコン ファイアーエムブレム

シナリオ25のボス、地竜メディウスが倒せません。こちらの攻撃は効かないし、メリクルでもダメージを与えられません。どうしたらいいの?　鳥取県　竹田利治

メディウスにダメージを与えられるのは伝説の剣、フォルシオンのみ。つまりフォルシオンを装備したマルス以外のキャラクターではメディウスにキズひとつつけられないのだ。ここはマルスに頼るしかない。敵の攻撃も強力なので、僧侶のリザーブなどでマルスをサポートし、フォルシオンで戦おう。



ファミコン 水島新司の大甲子園

どうしても巨人学園に勝てません。6対1で負けててスタートなんてサギだぜ!!　なんでもいいから巨人学園に勝つ方法があるんなら教えて!　埼玉県　岡田雄吉

確かに甲子園の準決勝。対巨人学園戦はキツイ。6対1で負けているとこから始まるっていうのはどう考えても苦しいもんね。そこで、勝つためには手段を選ばないって人にだけ、とっておきのウルトラ邪道必勝法を教えちゃおう。それは前回紹介した、スタートボタンでタイムをかけ、自分の好きなコースにボールがきそうになるまでピッチャーの指定コースをかえさせるという技を利用する方法だ。具体的にいうとこれでひたすらフォアボールを狙う。ボール球になる球を待ってタイムをかけまくるため、時間はかかるものの確実に下位の打者でも塁に出ることができる。押し出しでバカバカ点を取ればどんなチームにも勝てるぞ。

中古ソフト救済コーナー

ファミコン 激闘プロレス

いくらプレーしても3回戦あたりで負けてしまいます。必勝パターンがあったら教えて!　ちなみに使っているレスラーはレックスビートです。京都府　ばくはつ吾郎

ハッキリ言ってこのゲームで強いレスラーはシュワノビッチとドクターギルド。こいつらはジャイアントスイングが使えるので、下のイラストのような連続攻撃パターンが組めるのだ。この必勝パターンを使えば楽勝でクリアーできる。



質問はがき大募集!!

年賀状など書いている場合じゃないっ!!

いよいよ今年も残すところあとひと月たらず。「今年のヨゴレ、今年のうちに〜」というCMもよく耳にするころであるが、ゲームでも今年の悩みは今年のうちに解決しちゃいなさい!　このコーナーではファミコン、メガドライブ、PCエンジンのゲームに関する悩みに答えまくっているから、キミの悩みをはがきに書いて今すぐポストへ速攻ダッシュ!

年賀状なんてかくし芸大会でも見ながら書けばいい。とにかくおはがき待ってるよん。ミニアルゴリズムのはがきもね!

●あて先●

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
新アルゴリズム情報局係

Miniアルゴリズム　ファミコンの『魔天童子』のサウンドテストを見つけました。コントローラーIのⒶ、Ⓑボタンを押しながらセレクトボタンを押すだけです。

青森県　原良二

バグる喜びに満ち溢れよ

●バグった者どもがあとを断たずなんとも喜ばしい状況であるが、いずれ神の手から発せられた静電気が汝らの電子機器を駄目にするであろう。裁きの日は近い！ 要注意。帝国臣民たるもの、その程度の裁きは屁でもないだろうがな。

●ゲーム帝国バイザーイ。

（兵庫県　くものMK）

●喜びも悲しみも幾年月であるが、倍剤であるか？ よくわからぬが、祝ってくれているらしいということはなんとなくわかるゆえ、よい。これからも我がゲーム帝国を祝福せよ。福音の鐘を突きまくれ。

●むちゃくちゃHなネタをむちゃくちゃ下手な字で書いて郵便配達の人が読めずに送り返して親に見られてむちゃくちゃ怒られないように!!　（和歌山県　吉原商店）

●そのような、むちゃくちゃ可能性の低い事柄が起こることを、むちゃくちゃ祈ってどうするのだ。罰として「むちゃくちゃ」をむちゃくちゃ数多く言え。

●友達にゲームボーイを貸すとカセットをムリヤリ裏返しに入れて壊した憎い奴。

（大阪府　武田和也）

●ああバグった者どもよ、誤った言葉を乱発する者どもよ！ 神が作りたもうた人の子は、いつからバグってしまったか。総統も嘆き悲しんで高笑いである。

●僕の友達の父の頭は酸性雨によりいまでは１本もない。

（岐阜県　近藤浩章）

●それはまずいであるゆえ毛を増やすといいかもしれないので発毛促進剤を買った私は頭につけたら毛が生えるかもしれない。むむ。拙者までがバグってしまったようである。お詫びのしるしにバグった者どもに全員一律700ガバス。バグリ道をきわめろ。

まともがよい

●私がファミコンで遊ぶと友達から「ファミコンバカ」と言われグサッときます。でもファミコンに対する私の愛は変わりません。

（亀岡市　宮尾）

●むむ、バグった者どもから打って変わってまともなお手紙。感謝しております。若人の悩みにまともに答えず素直に700ガバス進呈。

●僕は毎日シュウォッチで指鍛錬しています。でも高橋名人にはかないません。（広島県　小池修弘）

●かなわずともよい。いや、かなったほうがよいがかなわんでよい。連射よりも、疲れないアンドボタンが壊れない念力を重視せよ。念力訓練用シュウォッチ開発費として700ガバス進呈。むむむ。

●便の種類には大便と小便がありますが、中便なるものを編み出しました。それは下痢です。いまは生産中です。（鹿児島県　うひょ）

●下品であるな。さしずめアンダーグッズといったおもむきである。すべからく英訳せよ、道は開かれん。オープンロード。まったくよくわからぬが、下品はほどほどにな。下痢もほどほどにしないと駄目である。下品代700ガバス。

●わたしは『レリクス暗黒要塞』で忍耐力をつけています。

（神奈川県　ＳＡＤＡ）

●それはそれは恐ろしい忍耐野郎になるであろう。耐えて耐えて耐えまくれ！ 700ガバス。

ゲーム帝国



ハーイ、こちらゲーム帝国です。下手に出てるからっていい気になるなよ。とか喧嘩をふっかけてみますが、悪意はないのよウフ。

悪魔の安楽椅子



■私は女神より悪魔さんのほうが好き♥ 悪魔さん、あなたの安楽椅子に私も座らせて♥

（茨城県　17歳の小悪魔）

●よせやい。俺みたいな男に惚れても苦労するだけだぜ。見ろ、カモメが鳴いてらあ。汽笛も聞こえるな。水死体も浮かんでやがる。まあやめときな。

■悪魔のアホ。さるぐつわのアホ。ざまあみろ。

（三重県　反乱軍）

●うるせえこのオタンコナス挽肉丼！ さるぐつわでも三角木馬でもZメガネでもなんでも持ってきやがれべらぼうめ。てやんでい。

■点滴がもれるとすごく痛い。　（茨城県　無限大）

●俺んとこにゃ陰惨なはがきばっかり来るな。まあ気を落とさず頑張れ。私の天敵は点滴だ、なんてな。

■ノストラダムスの予言を信じますか？

（神奈川県　長谷川）

●信じる者が救われる世の中だったら悪魔はいらねえんだよな。ま、難しいが、そういうわけだ。

女神の四の字固め



■私はアンドロメダ銀河一のスタイルの持ち主です。こんど私と勝負しましょう。おっほっほっほ。

（埼玉県　アンドロメダの女神様）

●埼玉に住んでてなにがアンドロメダよ。まだまだ若いわね。尻の青いお嬢様ってところかしら？ もっと女をみがいてから挑戦するがいいわ。おほほほ。

■女神ちゃん、めがピーって呼んでいい？

（埼玉県　じしんかじょう）

●めがピーでも、めがちゃんでも、めがヤンでも、めが様でもなんでもいいわよ。好きにお呼びなさい。どう呼んでも私が銀河一のピボーの持ち主であることには変わりないわオーッホッホホホホホホ！

■私は女神様にあこがれています。あの高飛車な態度、自信過剰なところ。とても真似できません。どうしたら女神様のようになれるのですか？

（宮城県　ルピス）

●素質ってものもあるざます。ピボーはケショーでなんとかなるから、あとは性格をよくすることね。

帝国へはがきを送るのだ

バグっていようといまいと構わぬ。帝国を埋め尽くしてあり余るほどのはがきを出せ。非情のはがきマシンと化すのだ。晴耕雨読と洒落こもう。

あて先

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
株式会社アスキー
ファミコン通信編集部
ゲーム帝国係

ARCADE MANIAC

アーケードマニアック 第26回

1982 SEGA ENTERPRISES

『ZAXXON』

文責：渋谷洋一
協力：二木康夫／斎藤　伸

3D模索

『ザクソン』は'82年にセガエンタープライゼス社から発売されたスクロールタイプのスペースシューティング。フィールドは斜め上から見た3次元空間。いま見ても特異なそのスタイルは、当時のゲームマニアに鮮烈な衝撃を与えた。

強制スクロールする敵宇宙基地に左右はもちろん高度も合わせながら、自機を3次元的に操作して侵入。敵の施設や兵器をレーザーで攻撃、破壊するのが目的。自機が航行するための燃料は、赤いオイルタンクを破壊すると補給される。燃料が尽きてしまうと自機は爆発するので、オイルタンクの撃ちもらしはジワジワと死を招くことになる。

コインを投入し、スタート。すると、「ヒョォオーッ」という高層ビルや高山に登ったときに聞こえる風の音が流れる。この非日常的なサウンドが、プレーヤーに高度とそれにともなう緊張感を感じさせ、3次元であることを意識させる。

このゲームは3ステージ構成で、第1ステージは敵前線基地に侵入する。高低差を意識しながら、立ちはだかるいくつもの城壁を乗り越える。単に城壁を乗り越えるのは容易だ。しかし、施設を破壊しながらそれを実行するのは難しい。そこで燃料制というシステムを採用し、施設破壊の行為をプレーヤーが拒否することを不可能にしている。赤いオイルタンクを破壊しなければ、燃料が尽きて自機は爆発してしまう。そんなわけでプレーヤーはいやがうえにも、地上スレスレを這わなくてはならない。そういった難易度のバランスの取り方は、'81年に発売されたレジャック社(現在のコナミ社)の『スクランブル』を参考にしているのだろう。

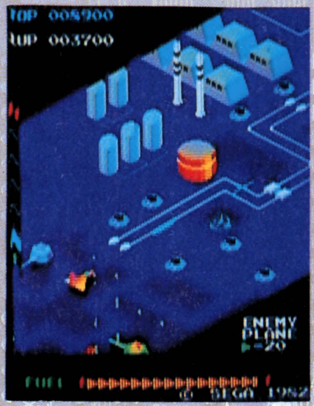
そして第2ステージは打って変わって、敵編隊との空中戦だ。しかし、敵機との高度座標を合わせるための尺度は、自機と敵機の大きさだけに頼るしかなく、宇宙空間での操作は非常に困難。座標が合うと「ピッ」という音とともに照準が現われ、その瞬間にレーザー発射ボタンを押せば敵を破壊することができる。とはいうものの、常に敵は移動しているので、なかなか当たらない。なんとか敵編隊を全滅させると、最終ステージだ。

立ちはだかる城壁の上部は、さらに電磁バリアで保護されていて、自機は壁とバリアの、一衣帯水の間を通らなければならない。プレーヤーはその微妙な座標合わせを、レーザーを連射させ、そのレーザーが壁やバリアに当たるか否かで、座標を絞り出す。針穴に糸がスムーズに入ったときのような快感を何回も味わった後には、ボスである巨大ロボットがプレーヤーを待ちかまえている。今から見ればなんとダサいロボットか。だが、今のボスといえば、ガンダムみたいなヤツと相場は決まっている。そういえばオリジナルのキャラクターで、感銘を与えるようなデザインをここしばらく観ていない。

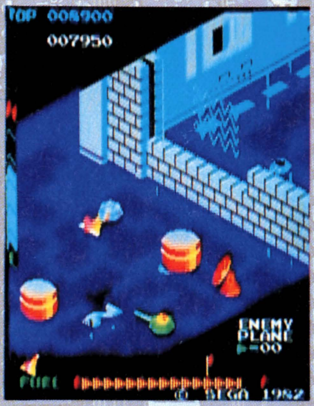
ロボットはホーミングミサイルを搭載して登場。ゆっくりと歩行して自機にある程度近づいたとき、その誘導性のある追跡ミサイルを発射する。プレーヤーはロボットがミサイルを発射する前に、そのミサイルに6発のレーザーを撃ち込まなければならない。瞬時の微妙な座標合わせが必要だ。2次元的な通常のシューティングであれば、その操作は難なくできる。だが、それが左右と高度という3次元的な操作となると話は別だ。ここでたいていのプレーヤーはパニック状態に陥り、まったく見当違いの操作をしてミサイルの餌食になってしまう。冷静沈着な精神とす速く的確な操作が、プレーヤーに求められる。そしてロボットを破壊すれば、ラウンドクリアー。

2周目以降は城壁とバリアの隙間がさらに狭まり、地上砲台がレーザーを発射して、難易度が急激に上がる。

『ザクソン』はそれほどヒットしなかった。やはり3次元的なとっつき難い操作と、それを専用ではなく既製のジョイスティックをインターフェースにしてしまったのが敗因だろう。その証拠にその後、『ザクソン』の流れを汲むシューティングは『フューチャースパイ』というマイナーな作品以外、皆無だ。しかしアメリカでは大ヒットし、『スーパーザクソン』という続編まで作られた。難しめのゲームでもヒットしてしまう国、アメリカ。アメリカの巨大さ、アメリカ人の柔軟な頭脳とセンスを感じてしまうエピソードだ。



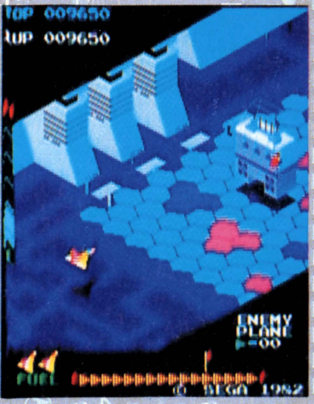
←『ザクソン』の世界は3次元。斜め上から見下ろしたフィールドで自機を3次元的感覚で操作する。



←城壁とバリアーの間を通り抜ける自機。左右はもちろん高度を合わせる立体的操作を強いられる。



←宇宙空間での操作は非常に困難。敵機との高度座標を合わせるための尺度要素が激減するからだ。



←最終目標はホーミングミサイルを搭載した巨大ロボット。倒せばラウンドクリアーとなる。



SD
ザ・グレイトバトル
新たなる挑戦
6M ROMカセット
'91年1月上旬発売予定 予価¥8,200(税抜)
V3 タロウそしてナイトガンダムが
げんいんのきゅうめいにのりだしたが
しょうそくをたち ひとつきがながれた、、
PAUSE
「おれのなは、クリスタルドラゴン。
じぶんからやってくるとは おろかなやつ。
タロウともども まとめてかたづけてやる!」
●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
スーパーファミコン® は任天堂の商標です。
©創通エージェンシー・サンライズ・円谷プロ・石森プロ・
毎日放送・東映・BANPRESTO 1991 MADE IN JAPAN



SUPER FAMICOM®
SUPER FAMICOM
警告!
ネオ・ダークブレインから
新たなる挑戦状が……。
お問い合せ先
☎03-847-6320
電話番号はよく確かめてネ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。
BANPRESTO


ゲームボーイは、任天堂の商標です。
Nintendo GAME BOY™
いつもドッキリ
ゲームボーイ用ソフト
おもしろケムコ
好評!!
セレクションに続く
アドベンチャーRPG第2弾!
12月14日
うれピィーね!
売り出しだニャン
ネコジャラ物語
ある朝、目覚めるとボクはネコになっていた!?
ファンタジックな冒険物語に、笑っちゃうシーン続出! ネコの世界に思わず引き込まれるシナリオ。
どんどんハマっちゃうゲームボーイ専用アドベンチャーRPGなのだ。
価格3,300円(税込)
スーパーファミコン は任天堂の商標です
SUPER Famicom
全米ヒットチャートNo.1 日本上陸!
360°体感ロールプレイング
8M 8,500円(税込)
ドラッケン
近日発売予定
DRAKKHEN
KEMCO SUPER Famicom® 02
お問い合わせは……☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社 ケムコ テレホンサービス
北海道011-221-2698/東北022-221-8195/関東03-242-3401/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700


ゲームデザインはRPG界のトップ集団「グループSNE」
監修:安田均/シナリオ:山本弘/ゲームシステム:水野良
メカニックデザイン:大河原邦男
tonkin house
剣と魔法と大魔王にはもうあきた
スーパーハードSF・RPG『サイバーナイト』登場!!
CYBER KNIGHT
12月21日
追加発売
PC Engine
サイバーナイト
ワープミスにより未知の恒星系に漂着したプラネット級宇宙戦艦『ソードフィッシュ』。到着した先は10種類の異星人が住む『偉大なるメンターナと10人の兄弟たち』連邦の辺境「ファーワールド」だった。しかし，その世界では「バーサーカー」と呼ばれる機械生命体による侵略が進行しつつあった。『ソードフィッシュ』クルーたちの地球帰還への苦難と冒険の旅が始まる。
定価6800円(税別)/HuCARD対応
©グループSNE/TONKIN HOUSE
TONKIN HOUSE:東京都文京区本駒込6-14-9 〒113



JALECO
ユニーク・アクション天国(パラダイス)
JALECO WORLD'90
出(で)るぞ!見(み)せるぞ!如意棒(にょいぼう)アクション!
西遊記(さいゆうき)ワールドII
天上界の魔神
TM
12月7日発売
ファミコン用カセット ¥5,600(税別) JF-31
好・評・発・売・中!!
METAL FLAME
PSY BUSTER TM
メタルフレーム サイバスター
12月14日発売予定
ファミコン用カセット ¥5,900(税別)DCE-QM
バトルユニット
ZEOTH TM
12月21日発売予定
ゲームボーイ用ソフト ¥3,400(税込) DMG-BZJ
ふしぎなブロビー TM
©1989, 1990 Absolute Entertainment, Inc. K.K. DCE, JALECO LTD. Exclusive Japanese Licencee
©1990 Imagineering Inc. JALECO LTD. Exclusive Japanese Licencee
—ブロバニアの危機—
ファミコン用カセット ¥5,900(税別)DCE-OV
—プリンセス・ブロブを救え!—
ゲームボーイ用ソフト ¥3,400(税込)DMG-PSJ
おいらじゃじゃ丸!
世界大冒険 TM
ゲームボーイ用ソフト ¥3,400(税込)DMG-OJJ
ジャレコ スペシャルプレゼント!!
日頃ジャレコのソフトを楽しんでいるキミにビッグなお知らせ。限定版スペシャルCD(!!)を抽選で300名の方にプレゼントします。御希望の方はハガキの裏に住所、名前、年齢、性別、電話番号とこれからどんなゲームを出して欲しいのかを書いてジャレコ本社(右記の住所)「プレゼント係」まで送って下さい。締め切りは12月31日消印有効です。
Nintendo GAME BOY TM ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。 K.K. DCE, JALECO LTD.
株式会社ジャレコ ジャレコテレホンサービス 東京03(708)4871/大阪06(385)0801
●本社/〒158 東京都世田谷区用賀2-19-7 ☎03(708)4820(代表) ●福岡/〒812 福岡県福岡市博多区東比恵3-11-18水巻第1ビル ☎092(482)6811(代表)
●大阪/〒564 大阪府吹田市垂水町3-18-33 ☎06(385)5100(代表) ●サービスセンター/〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271(代表)

TECHNŌS
TECHNŌS JAPAN CORP.™

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

FAMICOM FAMILY

Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です



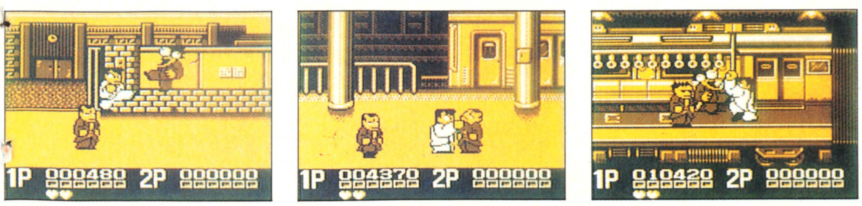
くにおとりきの元祖ケンカアクション

対戦型
1人でも遊べます

熱血硬派くにおくん 番外乱闘編

協力2人同時プレイ可能
1Pプレイ時途中参加もできる

12月7日発売！ 3,500円(内税)





DOUBLE DRAGON
双截龍III
The Rosetta Stone

ファミリーコンピュータ用ROMカセット

2月発売予定！
6,200円(外税) TJC-ZW

テクノスファミコン情報局
テレフォンサービス：03-205-6333

株式会社 テクノスジャパン
〒160 東京都新宿区歌舞伎町2-31-11 第2モナミビル3F

Another side from ENIX

Active & Creative! New Entertainment!

アクトレイザーのアクション

神と人間の国家形成を目指す、本格アクションゲーム。君のテクニックと創造力で世界を取り戻せ!!

アクションモードのここがすごい!!

1 高水準グラフィックがすごい!!
回転、拡大、多重スクロールを最大限に活用。単なる移植ゲームではなく、スーパーファミコン対応として、アクトレイザーは開発されたんだ。

2 アクションシーンがすごい!!
神であるあなたは民を守るために、そして、奪われた土地を取り戻すために、邪悪な悪魔と戦わなければならない。創造、決断、勇気、愛、知恵、協力……。あなたは、全く新しいシーンを目の当たりにするであろう。

3 神の秘めたる能力がすごい!!
クリエイションモードで、神は人間を悪魔から守り、発展させなければならない。すると、人間は神に、新たな敵に立ち向かう能力を与えてくれるのである。君の愛と勇気が神と人間を育てるのだ。

4 エニックスが手掛けてこそスーパーファミコンソフトはすごい!!
エニックスからのSFCソフト第一弾、アクトレイザー！もうひとつのエニックスをあなたの手元に届けられるのももうすぐだ。期待で胸がはじけないように……!!

OPENING 天空城
アクトレイザーはここからスタートする。君の神としての歴史もここから始まるのだ。

ACT 1
地上は魔物に覆われている。神である君は勇者に化身し、地上に巣食う魔物を倒し、奪われた土地を浄化しろ！

CREATION MODE
その土地を魔物の手から取り戻した君は、土地を発展させ、人口を増やさなければならない。人口が増えるにつれ、神のレベルがアップする。君の判断にその土地と人々の運命がかかっている。君が町を創るんだ！

ACT 2
魔物の巣をすべて封印し、さらに強力な敵に立ち向かえ。その土地が完全に浄化されるのはもうすぐだ。

CREATION MODE
神の手によって完全に浄化された土地の人々は、神を敬い、様々な献上物を差し出し、悩みを打ち明けるようになる。人々の話の中には、次の土地での新たな戦いのヒントが隠されているかも知れない。


OPENING


CREATION MODE


CREATION MODE


ACT2



スーパーファミコン

12月16日発売
価格¥8,000 税別

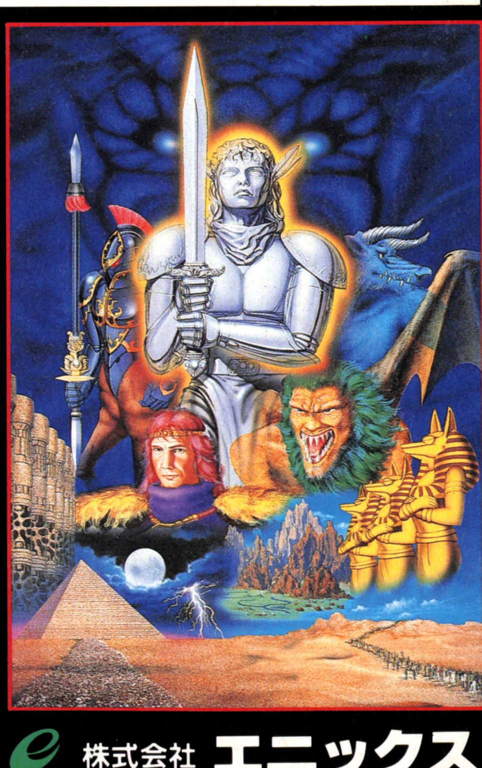
モードはすごい!!

エニックスのSFC用ソフト第一弾!!

アクトレイザー

STAFF ●シナリオ・宮崎友好●グラフィック・株クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌哉
●開発・株クインテット●企画・制作・株エニックス





株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F
TEL03(371)5581(お問い合わせの番号はお違いなく。)

上記価格は税抜き標示です
スーパーファミコン®は任天堂の商標です

Another side from ENIX

Active & Creative! New Entertainment!

アクトレイザーのクリエイシ

神と人間の国家形成を目指す、本格アクションゲーム。君のテクニックと創造力で世界を取り戻せ!!

クリエイションモードのここがすごい!!

1 華麗なドラマティックサウンドがすごい!!

ステレオのメリットを最大限に活用。単なる移植ゲームではなく、スーパーファミコン対応として、アクトレイザーは開発されたんだ。

2 クリエイションシーンがすごい!!

スタッフの総力を結集した「無垢からの創造」というテーマは、今まで、そしてこれからのエニックスの世界観を決して裏切らないものである。モニター上に展開する、全く新しいシーンに感動して欲しい。

3 神の秘めたる能力がすごい!!

アクションモードで、神は奪われた土地を取り戻すために邪悪な悪魔と戦わなければならない。その時に必要なHPや能力は人間の発展、人口の増大によってもたらされる。君の決断と勇気が、神と人間を育てるんだ。

4 エニックスが手掛けてこそスーパーファミコンソフトはすごい!!

エニックスからのSFCソフト第一弾、アクトレイザー！もう一つのエニックスをあなたの手元に届けられるのももうすぐだ。期待で胸がはじけないように……!!

OPENING 天空城

アクトレイザーはここからスタートする。君の神としての歴史もここから始まるのだ。

ACT 1

地上は魔物に覆われている。神である君は勇者に化身し、地上に巣食う魔物を倒し、奪われた土地を浄化しろ！

CREATION MODE

その土地を魔物の手から取り戻した君は、土地を発展させ、人口を増やさなければならない。人口が増えるにつれ、神のレベルがアップする。君の判断にその土地と人々の運命がかかっている。君が町を創るんだ！

ACT2

魔物の巣をすべて封印し、さらに強力な敵に立ち向かえ。その土地が完全に浄化されるのはもうすぐだ。

CREATION MODE

神の手によって完全に浄化された土地の人々は、神を敬い、様々な献上物を差し出し、悩みを打ち明けるようになる。人々の話の中には、次の土地での新たな戦いのヒントが隠されているかも知れない。



OPENING　CREATION MODE　CREATION MODE　ACT2



SUPER FAMICOM

スーパーファミコン

12月16日発売

価格¥8,000 税別

ョンモードはすごい!!

エニックスのSFC用ソフト第一弾!!

アクトレイザー

STAFF ●シナリオ・宮崎友好●グラフィック・㈱クインテット●音楽・古代祐三●プログラム・橋本昌哉●開発・㈱クインテット●企画・制作・㈱エニックス





株式会社 エニックス

〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5

TEL03(371)5581 (お問い合わせの番号はお違いな

上記価格は税抜き標示で

スーパーファミコン は任天堂の商標で

ENIX BOOK NEW PUBLICATION

12月21日発売

ゲームブックシリーズ

ドラクエⅣ世界(ワールド)を4巻構成でGB(ゲームブック)化！

ゲームブック ドラゴンクエストⅣ

文庫判　定価各500円



- 1 第1章 王宮の戦士たち／第2章 おてんば姫の冒険
- 2 第3章 武器屋トルネコ／第4章 モンバーバラの姉妹
- 3 第5章 導かれし者たち(前編)
- 4 第5章 導かれし者たち(後編)

ドラクエⅣの熱きドラマがゲームブックで甦(よみがえ)る！ライアン、アリーナ、トルネコ、マーニャ・ミネア――運命の糸に繰(あやつ)られ、やがて集う7人の冒険者たち。そして勇者との出会い……。彼ら導かれし者たちの果てしない旅が、いま、ここに始まろうとしている！

ゲームブックシリーズ既刊大好評発売中

ゲームブック ドラゴンクエストⅢ



- 上 勇者旅立つ
- 中 伝説の宝珠(オーブ)を求めて
- 下 決戦！アルフガルド

「アレフガルド伝説」の謎が、いま明らかに！

文庫判　定価各494円

ゲームブック ドラゴンクエストⅡ



- 上 勇者の末裔(ロトまつえい)たち
- 下 激闘！ハーゴンの神殿

「ロト伝説」最後の壮絶な戦いを、迫真のリアリティでキミに贈る！

文庫判　定価各580円

ゲームブック ドラゴンクエスト



- 上 甦るロト英雄伝説
- 下 死闘！竜王の島

ゲームブックにボードゲームのおもしろさがドッキング！

文庫判　定価各490円

オリジナルストーリーブックシリーズ

大好評発売中 ENIX BOOK

ドラゴンクエストⅣ 知られざる伝説



A5判 オールカラー 定価880円



キングレオ王の正体は――？ホイミンは、どのようにして人間になったのか――？など全14編を収録！愛すべきキャラクターたちの秘められた世界に迫る!!

大好評発売中 ENIX BOOK

ドラゴンクエストⅣ モンスター物語

A5判 オールカラー 定価880円





特典付き モンスター出現地パーフェクトマップ 特大モンスターステッカー

キングスライム合体の秘密、ドラゴンライダーの正体など、ドラクエⅣモンスターたちの隠れた一面を、イラスト満載で綴る。

大好評発売中 ENIX BOOK

4コママンガシリーズ



ドラゴンクエスト
4コマ マンガ劇場 3

A5判 144ページ 定価580円

大爆笑のビッグウェイブ!



日本全国にドラクエ4コママンガの洪水がおしよせる!勇者たちと愉快なモンスターが繰り広げるてんやわんやの爆笑編。

ENIX BOOK 1・2巻も好評発売中

A5判 144ページ 定価各580円



ENIX BOOK 12月19日発売 NEW PUBLICATION

DRAGON QUEST ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション 1991

B6判 オールカラー 定価390円



ドラクエグッズのすべてがわかる、新・データブック!

書籍、グッズ、CD、ゲームをはじめ、隠れアイテムや、これから発売になる製品までドラクエアイテムのすべてを収めた、ファン必携の書!

オリジナル小説シリーズ

ENIX BOOK 12月21日発売 NEW PUBLICATION

小説 天空戦記
シュラト 5

文庫判 定価400円

あかほりさとる・著
奥田万つ里・カバーイラスト
沢田翔・本文さし絵

苦界彷徨(くがいほうこう)

天空界での記憶を失ない、人間界に逆転生させられたシュラトに迫る、トライローの刺客。レイガたちの愛と献身はふたたび修羅王を呼び覚ますことができるのか!?

ENIX BOOK 既刊好評発売中

1 修夜転生(しゅうやてんせい) 定価390円
2 魔破隘路(まはあいろ) 定価400円
3 戦鬼邂逅(せんきかいこう) 定価400円
4 不抜大我(ふばつたいが) 定価400円



公式ガイドブックシリーズ

大好評発売中 ENIX BOOK

ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち **公式ガイドブック**

上 世界編 定価720円　下 知識編 定価680円



4メガの膨大なデータを上下2巻で完全分析だ!

町・城・ダンジョンの紹介、163匹のモンスター、128種のアイテム、53種の呪文など、だれもが知りたい㊙情報を満載したファン必携の書!

(各)B6判 オールカラー

ENIX BOOK 12月19日発売 NEW PUBLICATION

Actraiser アクトレイザー

エニックス スーパーファミコン第1弾!!

アクトレイザー 公式チャレンジブック

B6判 オールカラー 定価540円

スーパーファミコン「アクトレイザー」の全情報を徹底解剖。マップ+データ集、そして攻略ポイント解説など、君の挑戦を助ける書!

スーパーファミコンソフト アクトレイザー 12月16日発売
価格8,000円(消費税別)

株式会社 エニックス 出版局
編集 〒160 東京都新宿区西新宿7-4-3仁杉ビル4F TEL.03(369)8978
営業 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F TEL.03(369)8982
■お求めはお近くの本屋さんで。品切れの場合は本屋さんに注文して下さい。必ず取り寄せてもらえます。
■書籍の定価は全て税込みです。

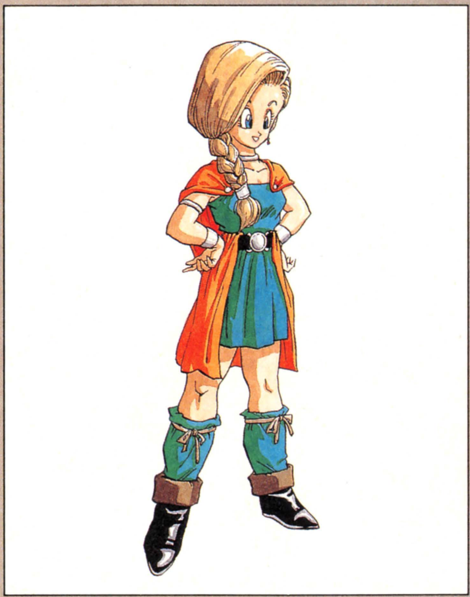
SUPER Famicom®
スーパーファミコン®

SUPER Famicom®は任天堂の商標です。
スーパーファミコン





ドラゴンクエストV
天空の花嫁





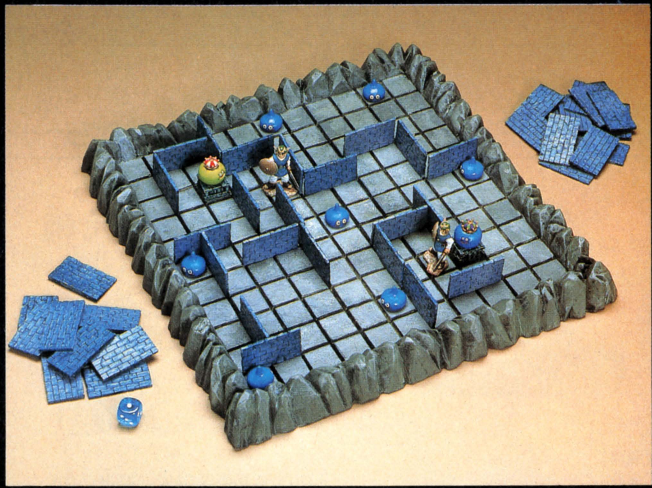
「ドラゴンクエストV・天空の花嫁」の制作がついにスタートした。全貌はまだ明らかにできないがその性格は「大河ドラマ」という一言でもっとも適切に表現できるだろう。シリーズⅣまでの長い道のり、壮大なストーリーはまさにこのVのための予告編にすぎなかった。全編をつらぬく太い骨格、運命にほんろうされる人々そして魔物のドラマ、研ぎすまされたスリルとサスペンス、そのいずれをとっても今までのレベルでは語ることはできない。そのスケールの大きさはきっと君たちを圧倒するはずだ。開発スタッフの長く熱い戦いは今この時間も続いている。誰もが想像しなかったドラマを一刻も早く君たちに届けるために。

制作開始

ENIX 株式会社 エニックス
東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ03-371-5581
★電話番号は正確にお願いします。



DUNGEON WORLD SERIES VOL.2



分類:対戦型立体ゲーム
特徴:超かんたん　超おもしろ　オール立体
プレイ人数:2人
勇者ゴマの有無:有、無
モンスターゴマの有無:有、無
(スライム, キングスライム)
戦闘方法:サイコロ戦闘法
価格:4,800円
発売中!

ドラゴンクエスト ダンジョンⅡ
DRAGON QUEST DUNGEON Ⅱ
キングスライムの洞窟

「ダンジョンⅡ」は、1作目「ドラゴンクエスト ダンジョン」を買ってなくてもできますか?
答　できるじゃい

そして「ドラゴンクエストダンジョン」(1作目)をお持ちの方に

超せいみつ

ジオラマ・フィギアモンスターセット(勇者付き)登場!!!



ドラゴンクエストダンジョン
DRAGON QUEST DUNGEON
モンスターコレクション

勇者
ビースト
はぐれメタル
おおにわとり
どぐうせんし
いたずらもぐら
ももんじゃ
ひとくいサーベル



通販はじめました。
価格はすべて税別です。

株式会社 エニックス 事業開発部

東京都新宿区西新宿7-5-25
西新宿木村屋ビル5F TEL.03(369)9401

前作のご好評に応え再びブラスファンに送るドラゴンクエスト吹奏楽版。重量感溢れるブラスサウンドが此処に誕生!

ドラゴンクエスト・イン・ブラスVolⅡ

ドラゴンクエストⅥ～導かれし者たち～



作曲:すぎやま こういち
編曲:指揮:小野崎考輔
演奏:東京交響楽団
ブラスピクション

CD:APCG-4007¥2,800(税込)
CT:APTG-4007¥2,400(税込)

〔収録曲〕
1.序曲
2.王宮のメヌエット
3.勇者の仲間達
4.街でのひととき(但し、コロシアムは除く)
5.勇者の故郷～馬車のマーチ
6.恐怖の洞窟～呪われし塔
7.エレジー～ほこら
8.のどかな熱気球のたび～海図を広げて
9.栄光への戦い(但し、邪悪なるものは除く)
10.導かれし者たち
11.マーチドラゴンクエストⅡ(ロングバージョン)
序曲～戦士はひとり征く～おてんば姫の行進～馬車のマーチ～序曲
全11曲

NOW ON SALE

1台で信じられないサウンドを作り出すエレクトーン。カラフルなサウンドで織り成すドラゴンクエストⅣの華麗なる世界!

ドラゴンクエストⅣ・オン・エレクトーン

～導かれし者たち～

Now Printing

作曲:すぎやま こういち
編曲:井上晴夫
演奏:井上晴夫、
川野慶一、
加曽利慶之

CD:APCG-4008¥2,800(税込)
CT:APTG-4008¥2,400(税込)

〔収録曲〕
・序曲
・王宮のメヌエット
・勇者の仲間たちより 間奏曲
・勇者の仲間たちより 戦士はひとり征く
・勇者の仲間たちより 武器商人トルネコ
・勇者の仲間たちより ジプシー・ダンス
・勇者の仲間たちより ジプシーの旅
・街でのひとときより 街
・街でのひとときより 楽しいカジノ
・街でのひとときより コロシアム
・勇者の故郷
・馬車のマーチ
・恐怖の洞窟
・呪われし塔
・エレジー
・不思議のほこら
・のどかな熱気球のたび
・海図を広げて
・謎の城
・栄光への戦いより 戦闘―生か死か―
・栄光への戦いより 邪悪なるもの
・栄光への戦いより 悪の化身
・導かれし者たち―終曲―
全24曲収録予定

12月16日発売

み～んな魅力のドラクエ・サウンド!!

ゲームの興奮が、より広大な音場感となって迫真!



組曲ドラゴンクエスト
CD:BY30-5121¥2,812(税込)
CT:KSF1476¥2,359(税込)
〔特典〕ロゴステッカー・楽譜
〔演奏〕東京弦楽合奏団



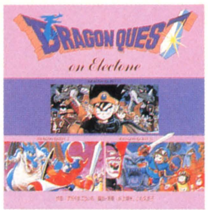
ドラゴンクエストの世界
ドラゴンクエストⅡ～悪霊の神々～
CD:BY30-5136¥2,812(税込)
CT:KSF1486¥2,359(税込)
〔特典〕ロゴアイロンプリント・楽譜
〔演奏〕東京弦楽合奏団



交響組曲ドラゴンクエストⅢ
そして伝説へ…
CD:BY30-5181¥2,812(税込)
CT:KLA1567¥2,637(税込)
〔特典〕ロゴステッカー・楽譜
〔演奏〕NHK交響楽団



交響組曲ドラゴンクエストⅣ
～導かれし者たち～
CD:APCG-9001¥3,500(税込)
CT:APTG-9001¥3,500(税込)
〔特典〕ロゴステッカー・楽譜
〔演奏〕NHK交響楽団



ドラゴンクエスト・オン・エレクトーン
CD:BY30-5204¥2,812(税込)
CT:KSF-1550¥2,359(税込)
〔特典〕ドラクエⅡロゴアイロンプリント
〔演奏〕小寺久美子 他



TVアニメ・サントラ版
組曲ドラゴン伝説
CD:APCM-5001¥2,600(税込)
CT:APTM-5001¥2,300(税込)
〔特典〕書き下ろしポスター
〔音楽〕ミッキー吉野&SLYME、徳永英明、麹生真沙子



ドラゴンクエスト・イン・ブラス
CD:BY30-5201¥2,812(税込)
CT:KSF1523¥2,359(税込)
〔特典〕ドラクエⅠ～Ⅲロゴステッカー
〔演奏〕東京佼成ウインドオーケストラ



ファミリー・クラシック・コンサート
ドラゴンクエスト・イン・コンサート
CD:BY30-5173¥2,812(税込)
CT:KSF-1499¥2,359(税込)



ファミリー・クラシック・コンサート2
ドラゴンクエスト・ライブ・コンサート
CD:BY30-5206¥2,812(税込)
CT:KSF-1554¥2,359(税込)



ドラゴンクエスト・オン・ピアノVol.1
CD:APCG-4004¥2,800(税込)
CT:APTG-4004¥2,400(税込)



ドラゴンクエスト・オン・ピアノVol.2
CD:APCG-4005¥2,800(税込)
CT:APTG-4005¥2,400(税込)

NOW ON SALE

APOLLON〔お問合せ〕〒162 東京都新宿区余丁町3-8㈱アポロン TEL.03(5379)3530宣伝部前田まで。


MD
SEGA
セガ ビッグバン キャンペーン
ゲームに興奮!! チャンスに期待!
シャドーダンサー
ザ・シークレット・オブ・シノビ
6,000円 好評発売中
まじかるハットの
ぶっとびターボ! 大冒険
4,800円 12月15日発売
ゲイングランド
6,000円 1月12日発売
クラックダウン
6,000円 12月20日発売
モンスターレア
6,000円 12月22日発売
スーパーモナコGP
6,000円 好評発売中
ストライダー飛竜
7,000円 好評発売中
©方倉陽二/小学館・スタジオぴえろ ©SEGA 1990
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990
ORIGINAL GAME ©SEGA WESTONE 1988
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990
©M&M 1989 ©CAPCOM 1989
REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1990
セガ ビッグバン キャンペーン
好きなコースを選んで、どんどん応募しよ
合計4,000名様に、素敵な賞品が当たりま
Aコース:アーケードパワースティック
1,000名様
Bコース:コントロールパッド
2,000名様
Cコース:ゲーム図書館一年間会費無料
一年間会費無料券
1,000名様
●応募方法
セガ ビッグバン キャンペーン対象ゲーム
ソフトの取扱説明書についている三角マー
1点を官製ハガキに貼って、ご希望の
コースと、住所、氏名、年齢、電話番号を
明記して、下記の応募先に送ってください
●キャンペーン期間
1990年12月1日〜1991年1月15日
(当日消印有効)
●応募先
〒144 東京都大田区羽田1-2-12
㈱セガ・エンタープライゼス
セガ ビッグバン キャンペーン係
※当選者の発表は、賞品の発送をもって
かえさせていただきます。
※セガ ビッグバン キャンペーン対象ゲームソフトは、
この広告にある7本のゲームソフトです。
興奮ひきだす16ビットのハイパワー
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
21,000円
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです
※表示価格は、すべて消費税抜きの標準小売価格です。
株式会社 セガ・エンタープライゼス
お問い合わせは 東京都大田区羽田1-2-12 〒144
電話 03(742)7068 本社お客様サービスセンター



World of Technology
Tecno Soft
MEGA DRIVE
ファンタジーアクションシューティング
ELEMENTAL MASTER
エレメンタル マスター
ここに、新たな伝説がはじまる
サンダーフォースⅢに続くテクノソフトが放つ戦慄の第四弾!!
12月14日発売!
STAGE SELECT
価格¥6,800(税別)
株式会社テクノソフト 〒857 長崎県佐世保市福石町4-14 Phone0956-33-5555
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。この商品は㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

MEGA DRIVE

この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスが
SEGA MEGA DRIVE専用の
ソフトウェアとして、自社登録商標SEGA
の使用を許諾したものです。

浪漫創世紀



文明をもつ星々の集まっている銀河連邦帝国。
その礎を築いた偉大なる古代異星人の血をひく若者が一人。
限りなき勇気をたずさえて、運命に導びかれた宇宙の戦士は、
壮大な物語に今、足を踏み入れる。

講談社総研©

ブルーアルマナック

タイトルがアマテラス(仮称)改め、ブルーアルマナックに正式決定しました。

- ●ストーリーは完全オリジナルによる超本格的RPG。
- ●フルアニメーションで繰り広げられる戦闘シーンは背景や地面、キャラなどが別々の動きをする、多重スクロールを採用。アクションゲームなみの大興奮。
- ●魔法の呪文は音声合成によって実際に喋ってしまう!音の方も期待度100%

8メガROM・バッテリーバックアップ機能付き

来・春・発・売・予・定

発売元 **講談社総研**

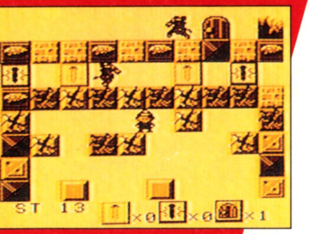
〒102 東京都千代田区四番町4 TEL (03)237-1711(代表)


ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
TIMES OF LORE™ IS A TRADEMARK OF ORIGIN SYSTEMS, INC. ORIGINAL SOFTWARE VERSION COPYRIGHT BY CHRIS ROBERTS AND ORIGIN SYSTEMS, INC. ©1988 ORIGIN SYSTEMS, INC.
冒険は、私の運命です。
伝説のメダリオンは、なぜ失われたのか？
一人の勇者が今、謎の扉に手をかけた！
さあ、キミの演じるキャラクターを決めよう！
とある宿屋の2階から、君の冒険は始まる。
12.7 発売
ファミリーコンピュータ用カセット
TIMES OF LORE™
タイムズ・オブ・ロア
失われたメダリオン
アクション・RPG
希望小売価格 ¥5,300 (消費税別)
'91.2 発売予定
パリ万博～海底2万マイル!!
夢と冒険を求め、
美少女ナディアが走る！
ファミリーコンピュータ用カセット
ふしぎの海のナディア
THE SECRET OF BLUE WATER
ボード・RPG/バッテリーバックアップ付
予価 ¥6,500
(消費税別)
©1989 NHK・総合ビジョン・TOHO
東宝株式会社 映像事業部 〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
©1990 TOHO COMPANY, LTD.



連邦宇宙軍指令部が、救援を送ることなく植民惑星ル・ダウの
放棄を決定したその頃、植民者の間で奇妙な噂が広まっていた。
「敵」に単身戦いを挑む機動メカが存在するらしい……
赤いスペース・ジャケットの
孤高なパイロット
そのコクピットの側面にはこうしるされているという。
SEGA MEGA DRIVE用
HEAVY UNIT
メガドライブ・スペシャル
これがスペシャルだ!!
敵の行動ルーティン・プログラムを改変!!
高度な知能をもった"生体機動兵器"がキミを襲う!!
多重スクロールを展開した緻密なグラフィック!
2重3重に走る背景が臨場感を増す。
"メガドライブ・スペシャル"を更に楽しむ為の
そして、4つのPASS WORD!!
RECORD：キミのプレイをメガドライブが記録
REPLAY：完全攻略を目指して攻撃パターンをじっくり検証!
INVERT：画面の色を反転!! メガ・ドラ初の陰画ゲーム!!
COLOR：画面の色使いを数パターンに変化させる!
発売予定：12月下旬
希望小売価格：6,400円（税抜）
原作：金子製作所（アーケード業界の超実力派）
サウンドチャージャー対応ソフト
©KANEKO
TOHO
発売元：東宝(株)映像事業部　〒100 東京都千代田区有楽町1-2-1
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標「SEGA」の使用を許諾したものです。
©1990 TOHO CO.,LT

Ⓒ I'MAX/BIT²



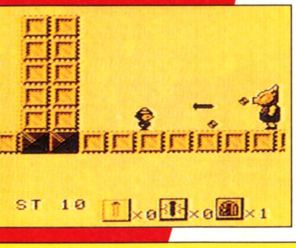
Nintendo GAME BOY™

対戦型
1人でも遊べます

ドラゴンテール

アイマックス デビュー記念 プレゼント!!

問題：パスワードのＩはアイマックスです。
さて、Ｎはなにを意味するでしょう。
ヒント：○○○（マイコンBASICマガジン12号）
の「アイマックス情報局」をご覧下さい。
答えのわかった方は、はがきに答えと住所・氏名・年令をお書きのうえ、当社、河野光係まで郵送下さい。
抽選で正解の方10名に素敵なプレゼントを差し上げます。
発表は、商品の発送をもってかえさせて頂きます。
締め切り：平成3年1月31日着分まで。



☆クイを使って、ブロック迷路をクリア！
☆多彩な敵をやっつけて、最後のドラゴンを倒せ！
☆新感覚！知的アクションゲーム！
☆全50面のカラフルな展開。中ボスも手強いぞ！
☆バクダンクイで、難関突破！出口のトビラを目指せ！
☆もちろん、たのしさ倍増の2人対戦プレイもOK

12月13日 新発売！
価格 3,500円（税込）

I'MAX

衝撃のデビュー作！
アイマックスのソフト参入第1弾！
パスワード：ＮからＩへ……

FAMILY COMPUTER™
ファミリーコンピュータ™ 用カセット

FAMICOM FAMILY

ファミコン® 将棋
竜王戦™



竜王戦

強豪プロ棋士とのトーナメント方式による白熱する対戦
対戦相手の組み合せを任意に設定できます

詰め将棋

（出題：大内延介9段）

3匹の仕掛け人が、あなたに難問を投げ掛け挑戦します
プレイヤーからコンピュータに出題することもできます

将棋実験室

戦法や性格、強さの違うコンピュータ棋士を作成して対戦
思考時間、10段階に設定できます



1991年2月 発売予定！
価格 6,500円（税別）

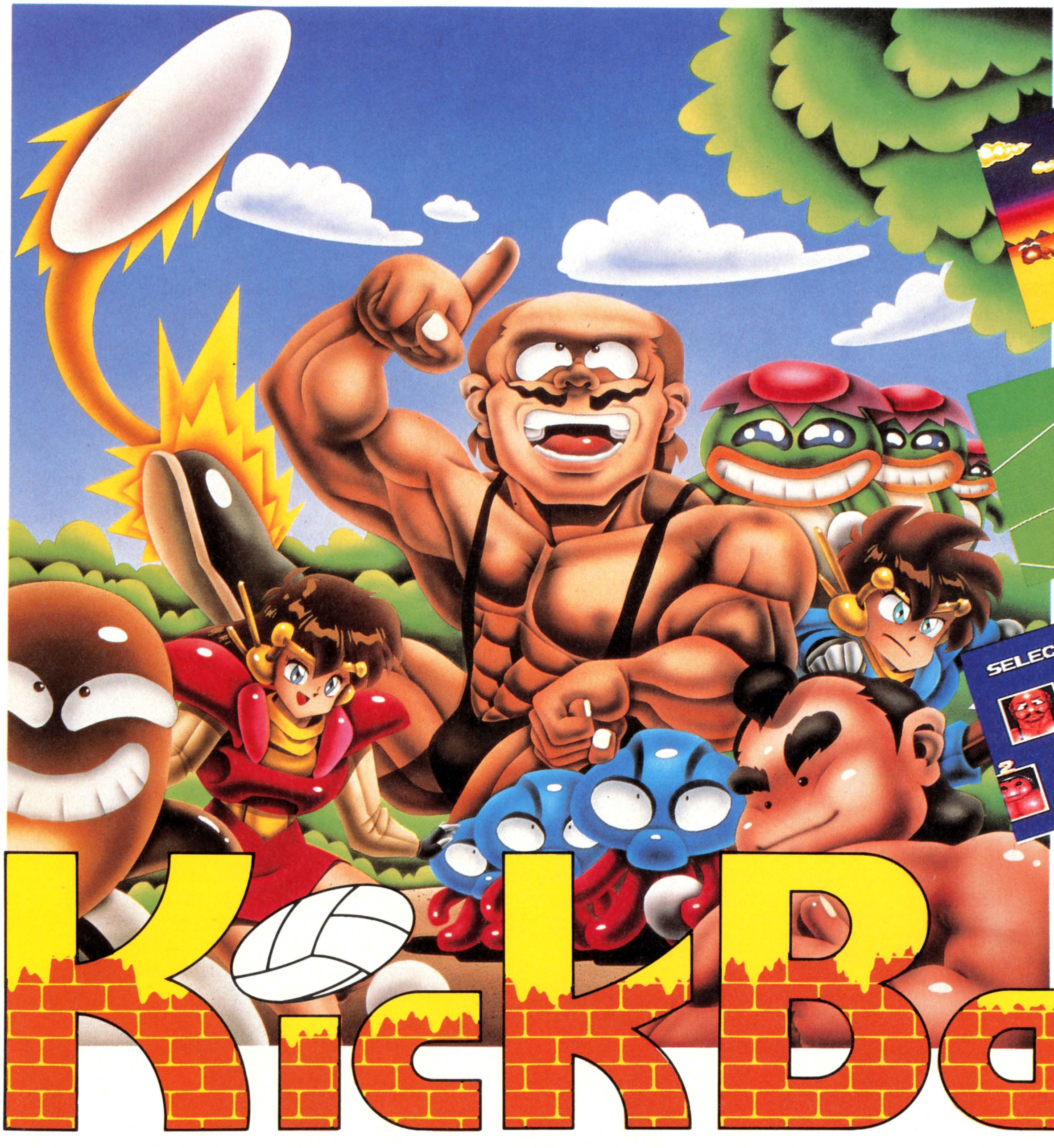
Ⓒ I'MAX/HOME DATA

ゲームボーイ™ ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

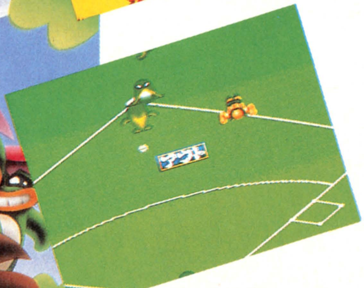
株式会社アイマックス
〒146 東京都大田区千鳥3丁目12番7号104 ☎03(758)0111

オモシロさいっぱい!

PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
HE system
HuCARD









キックボール

野球とサッカーとドッチボールのオモシロいところばかりをまぜて作ったようなスポーツ
キックボール。登場キャラもプロレスラー、カッパ、エイリアンとユニークな奴らばかり。
シュビビンマンの太助とキャピ子も登場するぜ!

好評発売中!! 価格6,200円(税別)

君が乱馬だ!!

今まで漫画やアニメで見るだけだった「らんま½」の世界が君のもとへ！迫力のバトルアクション！マニアも黙ってうなずくビュジュアルシーン！ゲームキャラは自由自在の操作性、君の思うまま、まるで自分の分身のようだ！パッドをもった瞬間から君が乱馬だ!!



「格闘出前レース」をダイジェストで一挙公開！

▲普通ゲームの広告といえば、ゲーム全般に渡りおいしい所を取り出すもんだが、そこはメサイヤだから、全8PARTの内の一つに的を絞ってPART 5「格闘出前レース」をダイジェストで

"ミス格闘出前レース"
いよいよスタートだ！



▶開会を告げる花火と共に出前娘達が集った。"ミス格闘出前レース"いよいよスタートだ／何をしようがルール無用だ／いっちゃえ／いっちゃえ／



おっと！
三人同時にゴールだ！

▲おっと／三人同時にゴールだ／同着だからといって引分けやジャンケンで決めるような安っぽい勝負じゃない／出前レースは着いてからが勝負だ／脱落していった娘達よ、「無念じゃ」



出前道奥義おかもち返し！
エイ！エイ！

▶出前道奥義おかもち返し／エイ／エイ／「君が乱馬だ!!」とはいえビジュアルシーンだけではどうしようもないぞ。TVモニターに向かって祈ったところで結果は同じ、指をくわえて見守るだけだ。

死闘をくりひろげる
三人娘の運命はいかに！



▲出前先の家で3人をまっていたのは数々の罠だった。ワニはいるは、鎧は動くは、カラクリ人形はお茶をかけるはその中で死闘をくりひろげる3人娘の運命はいかに／でも誰の家なんだここは？

行く手を阻もうとする黒バラの小太刀！



◀彼女らの行く手を阻もうとあらわれたのは黒バラの小太刀。格闘新体操の技でらんまのじゃまをする。小太刀にシャンプーを倒さないとゴールすることはできないぞ／しかし小太刀がいるということは……

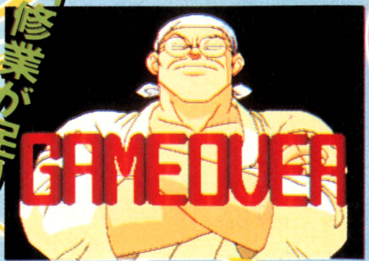
風林館高校最悪の変態 九能帯刀だ！





▲世の中、怖いものといえば、地震・カミナリ・火事・おやじに代表されるが、変態ほど恐ろしいものは無い。ゴールで待ち受けるは風林館高校最悪の変態・九能帯刀だ／こいつの強さはハンパじゃない、油断しているとひどい目にあうぞ。しかしこいつを倒してラーメンを食べさせなければ優勝はないのだ／

「修業が足りん！」



▲敵に負けりゃおやじが怒鳴る／「修行がたりん／」こりゃおやじも怖いや。

TVアニメ
絶賛放映中！

「らんま½熱闘編」
フジTV系　毎週金曜日午後5:30


PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
RANMA NIBUNNOICHI
らんま1/2
PC Engine
©高橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ
「らんま1/2」オリジナル
テレカプレゼント!
商品に封入のアンケートで
先着5,000名様にプレゼント。
早い者勝ちだよ!
(テレカの発送は年末になります。)
本日発売!!
価格6,800円(税別)
メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311～5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時～18時



発売日まで待てない
任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット
TECMO WORLD CUP SOCCER™
本日発売
希望小売価格
5,800円(税別)
© TECMO, LTD. 1990
本日発売
HEAD ON
ヘッドーオン
対戦型
1人でも遊べます
ゲームボーイ™専用カートリッジ
希望小売価格
3,300円(税込)
この商品は（株）セガ・エンタープライゼスが
任天堂ゲームボーイ専用のソフトウェアとして
テクモ（株）に開発、販売を許諾したものです。
'© SEGA/REPROGRAMMED © TECMO, LTD. 1990
Officially Licensed Product of the National Football League Players Association.
© 1990 NFLPA ©MSA
好評発売中
希望小売価格
6,900円(税別)
任天堂ファミリーコンピュータ™用カセット
テクモボウル
TECMO BOWL™
©TECMO, LTD. 1990
FAMICOM FAMILY
Nintendo GAME BOY™
ゲームボーイは任天堂の商標です。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
TECMO
テクモホットライン 03(222)7550
TECMO テクモ株式会社 TECMO,LTD.
〒102 東京都千代田区九段北4-1-34


業界初
コンピュータ・コマーシャリズム・アートのプロフェッショナル養成学校
'91生徒募集中
TVゲーム少年たちと、勝負したい。
もはや、攻略するだけじゃ満足できない。TVゲームは、もっともっと人間の感覚に近い、ビジュアルライフ・ツール。だから、ぼくたちはTVゲームそのものをクリエイティブする。そんなTVゲームを本格的に学びたい、企業ニーズに応えるスペシャリストになりたいという人のための専門教育機関、それがヒューマン・クリエイティブ・スクールです。プランニング、デザイニング、プログラミング、CG、コンピュータ・ミュージックなどさまざまな総合力を必要とされるTVゲームを1人2台のコンピュータを使って1年間教育いたします。もはやTVゲームは膨大なビッグビジネス。将来ゲーム業界での活躍に夢を託す若者が、第一線で活躍する一流の講師陣、独自のカリキュラム、豊富な教育ツール、充実したカウンセリングなどで、TVゲーム時代にはばたくあなたを広く募集しています。ご連絡ください。
TVゲームは自分で創る
将来ゲーム業界で活躍する
そんな個性的なあなたのための専門スクール、生徒募集中。
未来を志向し、個性に応える
ヒューマン・クリエイティブ・スクール
HUMAN CREATIVE SCHOOL
〒180東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
(0422)22-1171㈹
■学校説明会
12月16日㈰・1月27日㈰・
2月10日㈰・2月24日㈰
※詳しくは、お電話でお問い合わせください。


魔城粉砕
未知なる恐怖が君を待つ。
ゲームギアだけのオリジナルアクションゲームだ!!
フォーメーション①
フォーメーション③
フォーメーション②
※画面は開発中のものです。
これが"GENKI"の第1弾!!
デビリッシュ
Devilish
近日発売　価格未定
ステージはタテ・ヨコにスクロール、3パターンのフォーメーション・チェンジが思いのまま。
ゲームギアのカラー液晶の性能を最大限に引き出すファンタジックホラー調の美しいグラフィック。
もちろん通信機能付き。2人協力プレイ、さらに2〜4人での対戦プレイと遊び方もいろいろ。
GENKI
元気㈱
〒112 東京都文京区音羽1-6-9 遠藤ビル1F
TEL 03-235-5213
GAME GEAR
この商品は(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

KOEI



光栄歴史シミュレーションゲームフェア'90

ソフトDeトランプ プレゼント

シミュレーションが持つ『if』の面白さ。未知の世界へつながる楽しさをもっとたくさんの人に知ってもらいたい。そんな想いを込めて、光栄からのプレゼント。ただ今、光栄のゲームソフト(パソコン・ファミコン・ゲームボーイ用)をお買い上げの方先着10万名様に、もれなく特製オリジナルトランプをさしあげます。楽しい事は、ぜひお早目に！

■期間：12月1日〜(賞品がなくなり次第フェアは終了させていただきます。)
■対象商品：光栄パソコン・ファミコン・ゲームボーイ用ソフト
■賞品：光栄オリジナルトランプ

計略その2 駆虎呑狼の計

敵君主の下にいる太守と内通して、謀叛を起こさせる計略。成功すると太守の忠誠度が下がり、君主として独立するので、敵の兵力が減る上に国を混乱させられる。



大勢力を誇る曹操の下、多数の太守の中から今回は8国を治める夏侯惇を選択。武力の高い彼がもし一国の君主となったら、曹操に大きな打撃を与え、領内が乱れるはずだ。ではこの計略が成功するかどうか、軍師に尋ねてみよう。

▼



軍師・諸葛亮が、計略を仕掛けることに賛成してくれた。早速8国に使者を送って、夏侯惇に謀叛をささやくのだ。あとは答えが出るのを待つだけ。たとえ謀叛を起こさなくても曹操への忠誠度は下がっているはずだが……。

▼



翌月。第8国に叛旗がひるがえった。夏侯惇が曹操の下から独立し、君主として立ち上がったのだ。新たな国の台頭に、曹操は滅そうとして軍を出すかもしれない。兵力が分散したらチャンス！戦いはタイミングが肝心だからね。

三國

ゲームの特色

①埋伏の毒・駆虎呑狼等のユニークな計略要素を新たに導入。②援軍・共同作戦等の実現でさらに深みを増した外交要素。③一騎討ち・伏兵など、実際の戦闘を彷彿させるHEX戦。④操作性抜群のプルダウンメニューを採用。⑤6編のシナリオから成るマルチシナリオ方式。⑥最大12人まで同時プレイが可能なマルチプレイ方式。⑦自分自身のデータと名前を登録し、新たな君主としてプレイ可能。⑧登場人物350余名。⑨オリジナルBGM全19曲(カシオペアの向谷 実作曲)⑩特殊IC使用により、美しいグラフィックスを実現。

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元：ポリドール株式会社)

■価格には消費税は含まれておりません。


FAMICOM FAMILY
なんだか
歴史が騒がしい。
平成2年も終わる今
また人騒がせなゲームが登場！
あの『三國志』が、さらにリアル、さらにグレードアップ。
特に注目してほしいのは数々の軍師の策、
援軍・共同作戦といった外交のテクニック、
一騎討ちや伏兵など多彩な戦術のHEX戦。
気になるこの部分を、ズームアップでどうぞ。
ファミリーコンピュータ用ゲームカセット
志
II
好評
発売中
三國志 II
國志 II
ガイドブック
KOEI
4メガROM（特殊IC使用）
256キロS-RAM内蔵（バッテリーバックアップ付）
●ファミコン：14,800円/withサウンドウェア（CD）：17,200円
●ハンドブック：1,860円/ガイドブック：910円（共に税込）
●サウンドウェア：CD：H29E-20009：2,987円/CT：26CE-1009：2,678円（税込）
■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861(代)

KOEI

光栄歴史シミュレーションゲームフェア'90

ソフトDeトランプ プレゼント

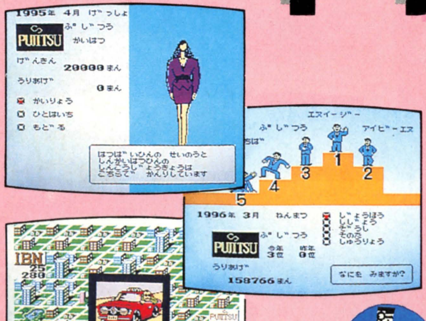
社長ってこんなに面白い。

本格派ビジネス・シミュレーションゲームが、
ここまで面白くなった！
パソコン会社の社長となって
ライバルメーカーと競いながら、
経営感覚も身についてしまう画期的な
ソフトがついに登場。
あなたも今日から社長がやめられなくなる。



12/12
発売予定
9,800円

ファミコン トップマネジメント






ライバルメーカーを相手に、スリリングな企業間競争が楽しめる。


最大5人まで同時プレイが可能。


銀行からの融資・預金・株式投資などの、幅広い資金調達方法。


市場予測、過去1年間の市場データ、企業実績等をわかりやすく表示する豊富なグラフィックや財務諸表。


64キロビットS-RAM2個内蔵。（データセーブが簡単におこなえ、電源を切ってもROMカセット内に2ヶ所データが保存できます。）


各社の販売競争によって、ダイナミックに変化していく市場の様相をリアルに再現。


ストライキや入札等ふんだんに盛り込まれた、臨場感あふれる多彩なイベント。


多種多様の駆引きが繰り広げられる商戦モード。

■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお書籍・サウンドウェア（CD/CT単体）は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。（レコード販売元：ポリドール株式会社）
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。



羽柴秀吉、柴田勝家ら、個性豊かな武将・
家臣たちを縦横無尽に駆使し、
下剋上の世に、
天下統一の夢を果たすのは誰か？
待望のファミコン版、遂に登場!!

- このゲームは、織田信長、武田信玄といった戦国大名になって、武将・家臣・忍者たちを操りながら、全国38ヶ国を統一していくゲームです。
- 内政、外交、謀略、人事など、数多くのコマンドで、リアルな国経営ができます。
- 戦争では、野戦・籠城戦の2つのモードで、突撃・伏兵、鉄砲攻撃など戦術を使い、臨場感たっぷりの戦闘シーンが楽しめます。
- 織田信長、武田信玄から、羽柴秀吉、柴田勝家といった家臣、さらには服部半蔵などの忍者まで、400人以上の武将が登場します。

- ファミコン/3メガROM（特殊IC使用）、
64キロビットS-RAM2個内蔵（バッテリーバックアップ付）
標準小売価格：11,800円（右）/
withサウンドウェア（CD付）：14,200円（左）

- パソコン各機種：9,800円～11.800円/withサウンドウェア：12,200円～14,200円
- ハンドブック：1,860円（税込）/ガイドブック：910円（税込）/武将ファイル：1,600円（税込）
- サウンドウェア CD：H29E-20001：2,987円（税込）/CT：26CE-1001：2,678円（税込）





賊臣〝高俅〟倒さんと、乱れた国に
108の星が放たれた。
替天行道の旗の下、梁山泊へと集結し、
はびこる悪を討つために、
繰り広げるは大活劇。
中国古典がゲームになって、今、ここに登場！

①4編のシナリオから成るマルチシナリオ方式です。②最大7人まで同時プレイが可能なマルチプレイ方式です。③高俅を斬るという新しい形式の終了条件を設定し、魅力溢れるキャラクターと合わせて、SLG（シミュレーションゲーム）の世界を広げました。④登場人物は255人。（個性的なグラフィックスと小説に裏付けられた緻密なデータ）（経験によって強くなっていくシステムを採用）⑤さらに強化したHEX戦です。（季節により異なるHEXの地形）（川の流れを利用した高度な戦術）（妖術や火計などの多彩なHEX用コマンド）⑥特殊IC使用により美しいグラフィックスを実現しました。

- ファミコン/3メガROM（特殊IC使用）、
64キロビットS-RAM2個内蔵（バッテリーバックアップ付）
標準小売価格：11,800円（右）/
withサウンドウェア（CD付）：14,200円（左）

- パソコン各機種：9,800円～11,800円/withサウンドウェア：12,200円～14,200円
- ハンドブック：1,860円（税込）/ガイドブック：910円（税込）
- サウンドウェア CD：H29E-20003：2,987円（税込）/CT：26CE-1003：2,678円（税込）



■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎045-561-1100（パソコン専用）・☎045-561-8000（ファミコン専用）

株式会社光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 Tel.045-561-6861㈹


KOEI
光栄歴史シミュレーションゲームフェア'90
ソフトDeトランププレゼント
FAMICOM FAMILY
龍馬が歩けば、同志が集まる。
基本は日本全国を歩き回る事。各地の町や城を訪ねて、海援隊のメンバーの居場所を探せ!
日本国中ひた歩き、仲間探しの旅は続く。
龍馬が目指すは全国思想統一。
道中でいきなり切りかかられる事もある。思想の違う相手は敵なのだ。心してかかろう。
とりあえずお手並拝見だ。
メンバー5人を全員同志にすると、めでたく海援隊が誕生!協力して全国統一を目指せ!
まず手始めに"海援隊"、5人の同志を手に入れよう。
仲間作りの大事な方法は説得。相手の性格を見抜き、うまくコミュニケーションするのが鍵。
リコエイションゲーム
REKOEITION GAME
第1弾
■3メガROM(特殊IC使用)64キロS-RAM2個内蔵(バッテリーバックアップ付)
●ファミコン:11,800円/withサウンドウェア(CD付):14,200円
●サウンドウェア CD:H29E-20004:2,987円/CT:26CE-1004:2,678円(共に税込)
●ハンドブック:1,860円/ガイドブック:910円(共に税込)
ファミリーコンピュータ用ゲームカセット
REKOEITION GAME
維新の嵐
蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
無敵の騎馬軍団を率い、ユーラシアに史上最大の王国を築いた男、ジンギスカン。その偉大な人生が、ここに甦る。
●ファミコン:9,800円
withサウンドウェア(CD付):12,200円
●パソコン各機種:9,800円
withサウンドウェア(CD付):12,200円
●ハンドブック/ガイドブック
●サウンドウェア(CD/CT)
信長の野望・全国版
天下統一の大望を抱き、夢半ばにして倒れた織田信長。彼の野望を受け継ぎ、乱世の平定を目指す戦国シミュレーション。
●ファミコン:9,800円
●パソコン各機種:9,800円
●ハンドブック/ガイドブック
●サウンドウェア「信長の野望・全国版/三國志」(CD/CT)
三國志
権謀術数渦巻く千八百年前の中国を舞台に、英雄、豪傑、姦雄達がしのぎをけずる!知力の極限に挑む、歴史SLG!!
●ファミコン:9,800円
●パソコン各機種:12,800円〜14,800円
●ハンドブック/ガイドブック
●サウンドウェア「信長の野望・全国版/三國志」(CD/CT)
麻雀大会
歴史上の人物15人をメンバーに手に汗握る真剣勝負。トーナメント、差し馬などゲームシステムもいろいろ選べます。
●ファミコン:7,800円
●PC-9801シリーズ:9,800円
■ハンドブック:1,860円/ガイドブック:910円(共に税込)
■サウンドウェア CD:2,987円/CT:2,678円(共に税込)
■お求めは、全国パソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記し、消費税を加算の上、当社宛に現金書留にてお申し込みください。
なお書籍・サウンドウェア(CD/CT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文ください。(レコード販売元:ポリドール株式会社)
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■ファミリーコンピュータ・ファミコン、ゲームボーイは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。

KOEI

Nintendo GAME BOY

歴史シミュレーションゲーム初の対戦型ゲーム!!

あの､｢信長の野望｣がゲームボーイ版で登場!!

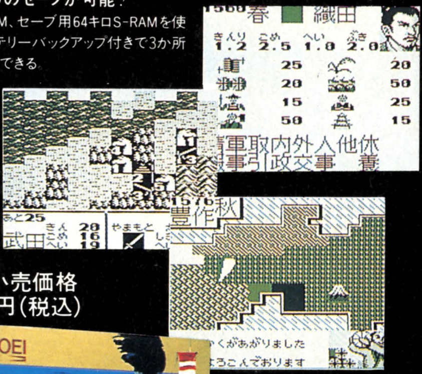
対戦プレイで天下統一を競う。

●『信長の野望』ファン待望の対戦プレイが実現！
歴史シミュレーションゲームに初めて対戦プレイを導入！ 相手と戦略を競い合い、互いに天下統一を目指す事で、白熱した戦いが楽しめゲームは何倍にも盛り上がる。

●武将達の力を見抜け！
羽柴秀吉、柴田勝家といった個性豊かな武将達が100人近く登場！ 能力を見極めてうまく活かせば、全16か国を統一する日も近い。

●ゲームテンポ、抜群！
遊びやすく無駄のないコマンドで、ゲーム展開がスピーディに！ 全10曲のオリジナルBGMも加わって、面白さ・楽しさ倍増。

●3通りのセーブが可能！
1メガROM、セーブ用64キロS-RAMを使用 バッテリーバックアップ付きで3か所にセーブできる。



標準小売価格
5,800円(税込)



●ガイドブック：910円(税込)



対戦型
1人でも遊べます

信長の野望
ゲームボーイ版

光栄サウンドウェア・シリーズ　豪華さに震える、極めつけのフル・アレンジ版。

●価格表示なきものは、CD：￥2,987(税込)/CT：￥2,678(税込)●販売：ポリドール株式会社



信長の野望・戦国群雄伝	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	水滸伝・天命の誓い	維新の嵐	信長の野望/三國志 全・国・版	三國志II	THE BEST OF KOEI Vol.1
CD：H29E-20001	CD：H29E-20002	CD：H29E-20003	CD：H29E-20004	CD：H29E-20005	CD：H29E-20009	CD：KECH-1003
CT：26CE-1001	CT：26CE-1002	CT：26CE-1003	CT：26CE-1004	CT：26CE-1005	CT：26CE-1009	￥3,000(税込)

技術が活きる､未来が光る。 正社員募集！

募集職種：パソコン・ワークステーション技術者〔C言語、アセンブラ(Z80系・8086系・68系・65系)を使用〕①シミュレーションソフトウェア技術者 ②OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者 ③コンパイラ開発技術者、営業、業務、経理、財務、総務、購買、マーケティング、経営戦略、デザイナー(イラストレーター、グラフィックデザイナー、CGデザイナー、エディトリアルデザイナー)、出版・編集、コピーライター、音楽ディレクター(大卒以上25〜35歳位迄の方)

待　　遇：当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年3回(89年実績7.7ヶ月)、交通費全額支給、社保完備、独身寮、社宅(建設中)、海外研修旅行、完全週休2日制、年間休日124日。

●希望職種明記の上、履歴書を右記までご送付ください。追ってご連絡致します。秘密厳守、歴不返　〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 株式会社 光栄 総務部F係 Tel.045-564-3111(直) 担当(総務部)小松・持田

■テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。
☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(ファミコン専用)

株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24　Tel.045-561-6861(代)

KOEI

BOOKS

READ & PLAY

読めば、もっと楽しめる。

信長、劉備、ナポレオン。ゲームの中で活躍するヒーローたちをもっと知りたければ、光栄のこの一冊。
武将データにこだわるゲーマー派、歴史にロマンを感じるノベルズ派など
読者の幅広い期待に応える作品をラインアップ。
遊んでから読むか、読んでから遊ぶか。
どちらにしても、読めば、もっと楽しめる。



ザ・ゲームカタログ'90

日本で初めて実現したゲームの総合解説書
世界中から厳選された300点以上のカードゲーム・
ボードゲームさらにコンピュータゲームまでを、
プレイヤーの人数別に読みやすく分類。
多彩な執筆人がゲームの魅力を徹底追求。
マニアから入門者まで幅広く楽しめる。
本格派ゲームカタログここに登場！

●JAGA（日本アダルトゲーム協会）監修　AB判160頁、定価2,800円（税込）



三國志II ガイドブック

「三國志」が帰ってきた！
ゲーム進行に合わせた
攻略法解説
「中国統一への道」、
計略の仕掛け方
「計略を10倍楽しむ法」など、
勝利を約束する
テクニックを満載。

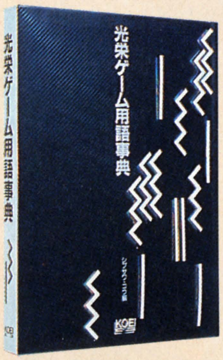
●B6判128頁、定価910円（税込）



信長の野望 ゲームボーイ版 ガイドブック

あの『信長の野望』が
ゲームボーイになった！
マニュアルには書いて
いない㊟テクニックを
詳しく解説。
天下統一に役立つ
耳より情報満載の本。

●B6判128頁、定価910円（税込）



光栄ゲーム用語事典

光栄ゲームの
すべてを凝縮！
人名、コマンドから
軍師メッセージなど
項目数は約3,700。
ファン待望の㊙データ集
も極限まで充実。
光栄ファン必携の一冊！

●B5判上製・320頁
本文オールカラー・ケース付、
定価5,000円（税込）



信長の野望・戦国群雄伝 武将ファイル

登場する400人以上の
猛将・智将の
全プロフィールから
性格データまで、
武将の詳細データが
ギッシリ詰まった
究極のキャラクター集。
イラスト＝横山　宏

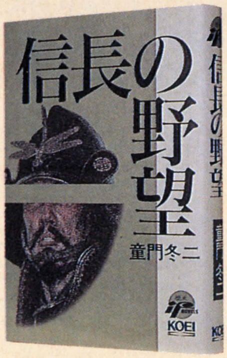
●A5判160頁、定価1,600円（税込）



ぞっこん！シミュレーション シブサワ・コウ編

シミュレーション世界を
深くえぐるTVゲーム
ファン必読の書。
'90年代コンピュータ
ゲーム界の方向を
定める衝撃の一冊。

●B6判128頁　定価680円（税込）

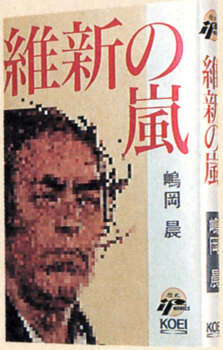


歴史ifノベルズ 信長の野望

信長、本能寺を脱出！
その新たな野望とは？
日本は、どう生まれ
変わるのか……？
大胆な設定で描く、
いま話題のベストセラー。

童門冬二　著

●四六判上製304頁、
定価1,500円（税込）



歴史ifノベルズ 維新の嵐

龍馬は生きていた！
維新政府の打倒なるか？
壮大なスケールで
「歴史if」に挑む
新たな龍馬像を描く
著者渾身の本格派長編。

嶋岡　晨　著

●四六判上製320頁、
定価1,500円（税込）

歴史攻略シリーズ　定価910円（税込）　　光栄歴史SLGがファミコンファンをうならせる。知りたいデータと攻略法を豊富な写真で分かりやすく解説。

- ●維新の嵐ガイドブック
- ●信長の野望・戦国群雄伝ガイドブック
- ●三國志ガイドブック
- ●水滸伝・天命の誓いガイドブック
- ●蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンガイドブック
- ●信長の野望・全国版ガイドブック

株式会社 光栄　〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24
Tel. 045-561-6861㈹

ASCII

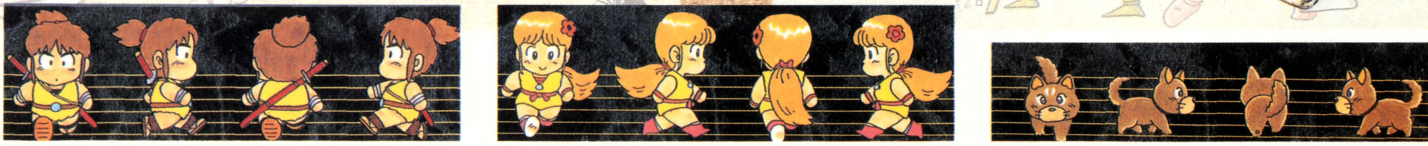
忍者らホイ!のすべてがわかる本



ファミコン通信編集部責任編集
さくまあきら監修　定価780円(税込み)

好評発売中!!

『桃太郎伝説』のさくまあきら＋土居孝幸のコンビが放つ、ギャグ満載のロールプレイングゲーム『忍者らホイ!』の徹底攻略本が登場。作者のさくまあきらが自ら監修した、完全無欠の攻略本なのだ。もちろん、土居孝幸のオリジナル・イラストも満載だ。これまでにない画期的な構成で、役に立ちなおかつ読んで面白い、というとんでもない本なのだ。この一冊はぜひとも手にとってくれたまえ。



ディープダンジョンⅣのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価520円(税込み)

魔界塔士Sa・Gaのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価520円(税込み)

ゲームボーイのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価520円(税込み)

MOTHERのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価520円(税込み)

スーパーマリオブラザーズ3のすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価980円(税込み)

スーパーマリオランドのすべてがわかる本
ファミコン通信編集部責任編集　定価400円(税込み)

すべてがわかる本シリーズ……品切れのときは、本屋さんに注文してネ



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー雑誌/書籍営業部 TEL(03)486-1977 **株式会社アスキー**
●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・使用機種を明記の上、宣伝部FAM係までハガキでお申し込みください。

ASCII

Wizardry®

ウィザードリィ

ゲームデザイナーの集団グループSNEと"ウィザードリィ"のアスキーが贈る驚異のテーブルトークRPGシステム

コンピューターRPGの名作ウィザードリィがテーブルトーク版となって発売されて2年。すでに基本セットの他に3種類のサプリメントと、キャンペーンシナリオ集が発売され、ゲーム界でも確固とした地位を占めている。さらに同じ世界を背景にしたカードゲームのシリーズも始まり、今後もウィザードリィRPGの世界は拡大していくばかりだ。

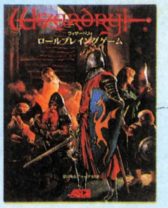


最新作

サプリメント03　定価 3,000円

ガザル＝ボダの紅い疾風

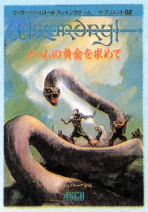
サプリメント第3弾はなんと、3本のシナリオが入っている。表題作の『ガザル＝ボダの紅い疾風』は、リザードマンの町を舞台に展開するミステリアスな、ストーリー性豊かな作品。さらに待望のコンピューター・シナリオ『ダイヤモンドの騎士』がモンスターデータとともにキミの手に！



ウィザードリィ
ロールプレイングゲーム
基本セット
定価 5,200円
ウィザードリィRPGはこれが基本!



サプリメント01
ダロスの盾
定価 3,000円
シナリオ集第1弾！
「ワードナの帰還」シナリオつき!



サプリメント02
ノームの黄金を求めて
定価 3,000円
シナリオ集第2弾！
「リルガミンの遺産」シナリオつき!

新シリーズ　ウィザードリィ・カードゲーム第1弾

ウィズ・ボール

佐脇洋平とグループSNE／作

ウィザードリィＲＰＧから派生した新シリーズがこのゲームだ。鉄の球を投げ、鉄のバットでそれを打つ、というファンタジーゲームがこの"ウィズ・ボール"だ。ロールプレイングならぬボールプレイングゲームというわけだ。長いキャンペーンゲームの息抜きに、あるいはテーブルトークのメンバーが集まらないときなどに最適のカードゲームなのだ。



定価 2,500円

トレボー戦役
<キャンペーン>

安田均とグループSNE／作

コンピューター版ウィザードリィＩの影の主役ともいえる狂王トレボー。彼が、ウィズＲＰＧオリジナル世界、エセルナートを舞台に繰り広げようとする大戦争を背景に展開するキャンペーンシナリオ集がこれだ。マスタースクリーンもついた、ボックス版の最新作！



定価 5,800円

表示価格には消費税が別途付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー書籍営業部 TEL (03) 486 - 1977

株式会社アスキー


ASCII
絶賛好評発売中
お待たせしたねっ!
ファミコン通信別冊
大トロ倶楽部2
片山まさゆき著
定価980円(税込み)
しあわせのかたち 1
桜玉吉
FAMITSU COMIX
桜玉吉著 定価910円(税込み)
しあわせのかたち1
しあわせのかたち 2
桜玉吉
FAMITSU COMIX
桜玉吉著 定価910円(税込み)
しあわせのかたち2
大トロ倶楽部 1
片山まさゆき
FAMITSU COMIX
片山まさゆき著 定価910円(税込み)
大トロ倶楽部1

ASCII



プロ野球ファンへ

平成の幕開けを3連敗4連勝で飾った巨人軍。
その巨人を今年4タテで完璧な強さを見せつけ日本一を奪冠した西武。
名勝負、名場面は深い感動となっていつまでも我々の心に生きています。
「ベストプレープロ野球'90」はその日本シリーズの興奮を味わえる
野球シミュレーションゲームです。

日本シリーズを制すのは、監督であるあなたの戦術。

『ベストプレープロ野球'90』での、監督たるあなたの役割は選手起用、状況判断、的確な戦術の指示(サイン)と様々です。特に日本シリーズのような短期決戦の場合そのひとつのミスが、流れを変え敗北にさえつながることもある重要な部分です。したがってあなたには、この重要な部分だけおまかせします。
『ベストプレープロ野球'90』はこのような微妙な"かけひき"にあなたを集中させるため、野球ゲームとしてのアクション性を排除したデータ野球シミュレーションなのです。
あなたの戦術で長いペナントレースに勝ち、日本シリーズを制してください。朱色に染まった夕日を背に宙に舞う監督は、あなたです。



「ベストプレープロ野球'90」の新機能

- 従来のオープン戦モード、セ・パ両リーグのペナントレースモードに日本シリーズモードがついに付加。プロ野球の1年を完全にシミュレート。
  - 日本シリーズモードでは、セ・パ両リーグとも好きなチームを選んで対戦できる(データは初期状態)。
  - ターボファイルⅡを使うとセ・パ両リーグのペナントレース終了時点の選手データ(打撃指数、疲労度など)をシリーズに移行する。つまり好調な選手は好調な状態で挑める。
  - データは前作「ベストプレープロ野球Ⅱ」と完全互換。ターボファイルⅡを使って「ベストプレーⅡ」から新作「ベストプレープロ野球'90」にデータを移動できる。
- ユーザーの願いが実現!監督、選手実名使用。より、リアルなプロ野球シミュレーションが楽しめる。



㈳日本野球機構公認 *1
IBM ベースボール・インフォメーション・システム
IBMBIS *2
日本シリーズの興奮を知る
昭和25年、2リーグ分立の年
プロ野球初の日本シリーズが行われ、
以来30年に渡ってその歴史を刻んできました。
昭和54年、近鉄の劇的な逆転日本一の夢を断ち切った、江夏の21球。
今や、シリーズ屈指の激戦と謳われる、58年"打倒巨人"を成し遂げた西武ライオンズ。
監督野球シミュレーション
ベストプレープロ野球'90
〈全監督、選手実名使用〉
標準小売価格6,800円
(表示価格には消費税が別途付加されます。)
●ファミコン用ゲームカセット ●HSP-36
●2メガROM＋バッテリーバックアップRAM
●ターボファイル対応 TF
12月13日(木)発売
*1 日本野球機構とは、プロ野球12球団のコミッショナーから組織された団体です。
*2 《IBMBISのデータに準拠しています》
IBMBISとはプロ野球の公式記録のすべてをコンピュータで管理し、ひとつ、ひとつのデータをプロ野球の発展のために役立て、貢献しているものです。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

ゲームボーイやられ隊 誌上オーディション！ その1

お待たせしました！　ついにゲームボーイやられ隊の誌上オーディションのときがやってまいりました。応募してくれた女の子は、総勢34人!!　予想外の多さにオーディションは2回に分けて行ないます。今回は1回目として、18人の女の子を紹介します。データの見かたを参考に、キミの好みの女の子をチェックしてねん。次号では、ひきつづき16人紹介しますので楽しみに待っていなさい。

1

①渡辺真②昭和48年9月2日、17歳(高校生)③千葉県④ゲームが大好きの女の子です。

2

①渡辺安②昭和47年9月3日、18歳(高校生)③千葉県④童顔のミソは、一重まぶたなのだ。

3

①石川千愛②昭和51年4月17日、14歳（中学生）③埼玉県④占いやおまじないが大好き。

4

①荒川由希子②昭和48年9月27日、17歳（高校生）③神奈川県④放送部で活躍中なのだ。

5

①六笠優子②昭和49年11月6日、16歳（高校生）③茨城県④RPGが大好きです。

6

①関根真実②昭和49年10月8日、16歳（高校生）③埼玉県④ゲームが好きなんです。

7

①市村若葉②昭和50年5月16日、15歳（中学生）③神奈川県④桃栗を尊敬しているの。

8

①澤井公子②昭和37年6月29日、28歳（マンガ家休業中）③千葉県④ファミ通が大好き。

9

①村上知子②昭和44年5月2日、21歳（フリーター）③広島県④イラストが得意です。

10

①野口美恵②昭和51年7月20日、14歳（中学生）③東京都④やる気だけはありまーす。

11

①藤沢幸子②昭和46年7月18日、19歳(定時制高校生）③石川県④単純な私ですがよろしく。

12

①川崎悠②昭和51年11月19日、14歳(中学生)③神奈川県④『ドクマリ』がうまいのが自慢。

13

①砂倉由紀枝②昭和44年2月4日、21歳（OL）③大阪府④少し男っぽい性格なのです。

14

①小川奈緒美②昭和40年3月1日、25歳（OL）③三重県④イラストを描くのが趣味です。

15

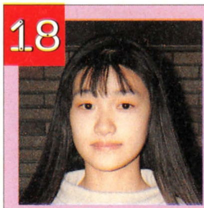
①大矢奈美②昭和52年4月13日、13歳（中学生）③新潟県④口癖は、「変態っ!!」です。へへ。

16

①福本静②昭和42年12月14日、22歳(OL)③福岡県④ピアノをひくのが趣味です。

17

①小野裕子②昭和50年6月4日、15歳（中学生）③大阪府④実物のほうが色白ですのよ。

18

①四ッ谷則子②昭和46年12月2日、19歳（専門学生）③東京都④音楽の学校に通ってます。

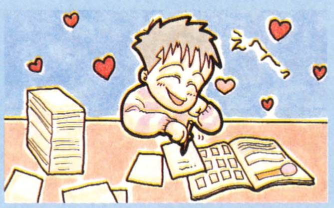
データのみかた　1名前2生年月日、年齢（職業）3出身地4本人のコメント

あんたが選ぶやられ隊

このゲームボーイやられ隊は、キミたちのはがきによって選ばれるのだ！「この子がやられ隊に入隊すればいいな」と思う女の子がいたら、その子の番号をはがきに書いて、ミキモモ“やられ隊はオレ、私が選ぶ”係までフニャフニャ送ってね。

選ばれた女の子に投票した人のなかから抽選で20名に、やられ隊メッセージつき生写真をプレゼントしちゃうぞ。ウヒウヒ。アハアハ。

今回は、ひとり1枚なんてことはいわないぞ。気に入った女の子には、何枚でも投票してください。そのときに、今後やられ隊にしてほしいことを必ず書いてね。やられ隊に期待している人は次号もお見逃しなく。



あて先はここよん　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキーファミコン通信編集部 ミキモモ・どどんご・ファクトリー係

1億総ゲームデザイナー化計画!! 21

キム皇のDIGITAL TRICK講座



この号が出るころには、もうスーパーファミコンが発売されている。ただ、最初のラインアップの中にRPGがないのが、ちょっと気になるなあ。一般人にはやはりRPGだ。

●文・構成 キム皇
●イラスト 土居孝幸

早くRPGを出してくれーっ!!

スーパーファミコンが発売されましたが、皆さんいかがお過ごしでしょうか？ あ、ハマってる？ それはよかったね。キム皇も職業柄、発売前に何度かさわらせてもらったし、あちこちでコメントを求められたし、できるだけ早く手に入れようと思っている。と言うのは、この原稿を書いている時点では、まだ確実に手に入れる方法が、見つかっていないのだよ。どっかの編集部が譲ってくれないかなぁ、けっしてタダとは言わないからさぁ。

でね、突然だけど、スーパーファミコンで、まだRPGが出てないのが、痛いと思うんだよね。もちろん例の大物RPGが、早くも名乗りを上げてるし、今後ぞくぞく登場してくることは目に見えてるんだけど、早く出してほしいよね。今のままでは、アクション好きのゲーセン大好き少年か、パソコンファンぐらいしか参加できない。普通の、ゲームはあんまりうまくないけど、でも大好きという人たちは、やっぱりRPGを待ってるはず。そして、それがラインアップに参加してこないと、本当の意味でのスーパーファミコンの時代は、来ないのじゃないかな？

スーパーファミコンでは、どんなRPGができるんだろう。画面がすごくなって、処理が速くなって、回転、縮小、拡大、モザイクって騒がれているけど、ゲームの根本に関わる部分でなにができるのかは、まだよくわかっていない。まだよくわかっていないなんて、他人事のように言ってる場合じゃなくて、ゲームデザイナーとして、どんなゲームの可能性があるのかを追求するのが、これからの課題なんだけどね。

町をレイアウトしてみる

さて今回は、実際に町をレイアウトしてみよう。今回の町のキャラは、ちょっと特殊なもの。というのは、これはじつは『ジャングルウォーズ』用の物。容量が少ないゲームボーイのために、使うブロックをぎりぎりまで制限しているのだがファミコンでやるなら、もう少しブロックが使えるはずだ。ま、それはいいや。

現在使っているブロック数は、丸太関係に4個。床に2個。丸い木が見えるやつと見えないやつね。それから、砂、石畳、草、水。丸太のテーブル、カウンター、ベッドが2個分。階段、とびら、うさちゃんのマークはお店の看板、つぼ、井戸、



それから意味深な穴……と全部で20個だ。

このほかに、ここでは2階を作っていないけど、2階のために絶対必要なのが、下だりの階段だな。

そのほかに必要なものが出てきたら、その時に追加するとして、ではレイアウトにいこう。

まず、目的を決め、大きさを決める。丸太でできた素朴な村なので、街道沿いの宿場町といった感じ。宿屋に飲み屋、その先にある関所を通るためのイベント用に、村長さんの少し大きい家を一軒。村人の小さい家をいくつか。

それからお店。雑貨屋さんと、馬を売っているお店。こんなもんであれば、4画面分もあれば十分だろう。

それから、フィールドマップ上のロケーション。村の右手に川が流れているので、村の右側に水の部分を作ってみた。これは、ほかの村や町だったら、また別なことができるね。

村の中をレイアウトしよう

村の左上に宿屋兼酒場を作る。"指輪物語"の馳夫さんが出てきそうな、雰囲気を出したいね。宿屋のベッド類は、2階にまわしてしまおう。そのほうが、雰囲気的にもリアルだよな。今はもちろんいないけど、これに人が配置されれば、情報がいっぱいの、楽しい酒場のでき上がりだ。

あ、忘れていた。この村の出現位置は、左端。出現位置というのは、マップが切り替わって、最初に本人がいるところだ。左端にいるということは、いま描いている村マップの外も、この時に見えているということ。この村マップの外側をどうやって描くかも、指定しなくちゃいけないな。これも村のロケーションに合わせて、砂にしたり、芝生みたいなのにしたり。ただし、行けないところだから、凝った絵にしちゃダメよ。つい行きたくなって、欲求不満がたまるからね。

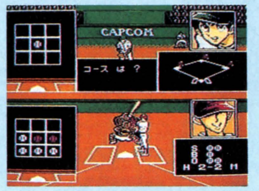
この村に関しては、右側に水を描いてみたいとこ。失敗したなあ、橋のキャラも作って置けばよかった。それで、橋を村と外との境界線にすればよかった。

で、出現位置。これに近い場所に、ひんぱんに利用するものを置く。これは前回お話ししたことだね。だから宿屋は、一番出現位置に近い、左上にレイアウトする。

ゲームデザイナーになるための必修ソフト

今週のこの1本➔水島新司の大甲子園

『ファミスタ』タイプでもなく、『ベストプレープロ野球』タイプでもない、いうなれば『キャプテン翼』タイプの、新しい野球ゲーム。画面処理の仕方も、『キャプつば』と同じように、上下分割。応用範囲が広く、楽しみなシステムだ。



実際の村も絶対そうなってるってのも、前回お話ししたよね。

次に近いのは、左下のお馬屋さん。これは、頻度としてはとなりのお店のほうが高いかもしれないけど、よりリアルなほうを取ってみた。やっぱり馬を売ってる店は、村の入り口の近くにあるはず。これは、実際の(あまりよく知らないけど、物語などでみる限りの)頻度と、ゲームにおける頻度に若干違いがあるものの例(ちょっとえらそうな言い方)。どっちを取るかは、デザイナーの自由だけどね。

リアリティをもたせながら……

ゲームでできるリアリティーなんて、たいしたことはないけど、できる範囲で一生懸命考えよう。ふたり家族だあらベッドはふたつとか、一応このへんは台所らしくとか、そういうことになるたけ凝りたいよね。

イベントも考えたのだ

"おむすびころりん"みたいな(う、ちょっとありきたりか?)イベントを考えたので、穴を掘ってみた。これはまた後ほどシナリオのときにでも扱うことにしよう。

さて、村のマップができた。さらにここに人物設定をして、セリフを決めて……。この作業が町や村の数だけ続く。ゲームを作るってほんとにたいへんなんですよ。こんなちっぽけな町を作るだけでも、こんなに時間がかかるのに。気が遠くなりそうだね……。

スペシャル企画 キム皇の答えるゲームデザインQ&A



Q ゲームデザイナーになるためには、どんな方法があるんでしょうか。　(先週の続き)

A ただ単にゲームが作りたい。どんな形でもいいから、ゲームを作る仕事に、関わりたいということだったら、一番いい方法は、ミもフタもない言い方だけど、ゲームメーカーに就職することだ。入りたい会社に問い合わせて、就職するための条件(学歴や年齢、資格など)を調べればいい。はっきり言って、この方法を取るなら、ゲームデザイナー養成学校とか、いろんな修行とかもいらないと思うよ。

いいアイデアさえ出せば、どんどんゲームを任せてもらえるだろうし、そんな形から有名になったゲームデザイナーの人もいる。前回に名前の出た、宮本さんや遠藤さんが、そうだ。

この方法のいい点は、いきなり現場が踏めること。机上の空論のゲームアイデアじゃなくて、本物が見れることだ。

ただ、やはり会社だから、キミの個性が活かされるというよりは、全体の中のひとつの任務として扱われるということになるだろう。ゲームへの、クリエイティブなこだわりという点で、少し物足りないものを感じるかもしれない(まだまだ書きたりないので、次号へ続くぞ)。

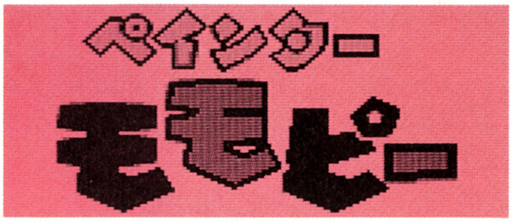
質問やアイデア大募集!!

あて先 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
ファミコン通信編集部 DIGITAL TRICK講座係



ゲームボーイ通信

みんな、クリスマスの予定は立てたかな？　ゲボ通スタッフは、カエルの王様主催のカエルパーティーに出席する予定。どんなパーティーかって？　それはひみつだよーん。





シグマ商事　発売中　3300円込

やっぴー、らっぴー、のりPでーす。あっ違う違う。モモピーでーす。ファミ通編集部の野崎かっぱへーじは、酒井法子の大ファンらしいのよ。へーじの前でのりPの悪口でも言ったら、きゅーりと一緒に食べられちゃうわ。へーじは、本気でのりPと結婚することを考えているからコワいわよね。

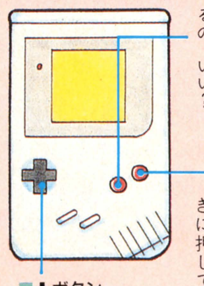
がんばれ!!　モモピー、一人前の魔法使いを目指せ!!

はーい、わたしお元気少女のモモピー!!　魔法の国、プルルン王国で魔法の修行をしてるの。一応、魔法使いなんだ、まだ見習いだけどね。よろしくね!!

ねぇ聞いて、聞いて。いままで平和だったプルルン王国に、惨事が起きたの。プルルン城の古井戸から、突然とてもたくさんのオバケが飛び出してきて、お城で大騒ぎを始めちゃったのよ。こりゃ、大変ってことで急きょわたしが、オバケ退治を頼まれちゃったってワケ。聖なるペンキをすきまなくお城の床に塗れば、その部屋のオバケをすべて退治できるんだって。がんばらなくっちゃだわ。えへへ。

でもね、お城は大きくて、部屋が全部で33もあるの。もう、てんてこまいよ。でも、この苦しみを乗り越えれば、一人前の魔法使いになれるのよ。王様、わたしの活躍をちゃんと見ててねっ♥　それじゃあ、行ってみよー!!

操　作　方　法



■Bボタン
魔法を選ぶ画面になるの。いい？

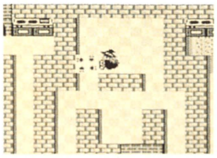
■Aボタン
魔法を使いたいときに押してね。

■✚ボタン
モモピーを自由にできるわ。エッチ!!

モモピーを動かして、部屋中の床をペンキで塗ればステージクリアー。ペンキを塗っても、足跡をつけて汚すオバケもいるので、要注意ね。もちろんモモピーは、魔法も使えるのよ。Bボタンで魔法を選ぶ画面にして、Aボタンで実行よ。最初は2種類の魔法しかつかえないけど、ステージをクリアーするごとに王様から魔法を授かるの。キッチン、ベッドルームなど33部屋の床を塗れば、一人前の魔法使いよ!!

お城はなんと33部屋もあるわ!!

塗りりんこ!!



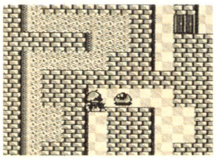
⬅もう、こんなとこに足跡つけて。プンプン。もういちど、塗り直しよ!!

ありがとう王様!!



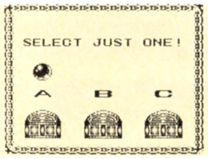
⬅王様、わかんないから日本語でしゃべってよ。かっこつけてないでさぁ。

キャーたすけて〜



⬅うわーん、オバケに囲まれちゃった。やられると、ステージの最初からよ。

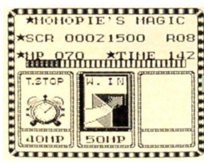
どれにしようかな？



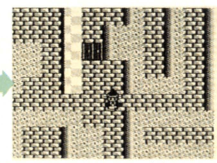
⬅3つの箱から選べってワケ？　ケチケチしないで、全部ちょーだいよ。

魔法を使ってラクチンなの!!

魔法は全部で9種類。いざというときになったら呪文を唱えてね。使いすぎは禁物よ!!



⬆ウォールインの魔法を使うわね。ここで選んでプレー中、Aボタンよ。

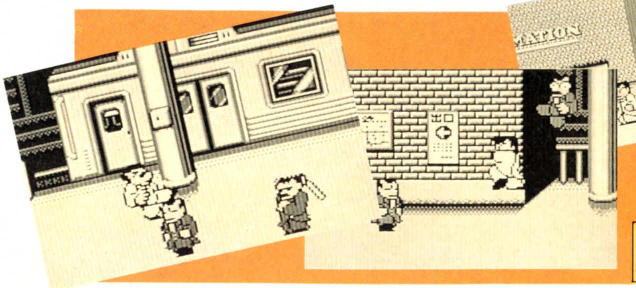


⬆ふだんいけない壁のなかも通れるわ。あなたにこんなことできるかしら？

ワタシの感じたこと　チャコ



そういえば、チャコが何年かまえに住んでいた部屋の壁の色はペパーミントグリーンだった。で、外には花の咲く木やよくわからない南国系の植物とかが生えてて、とてものどかだったの。今は白い壁で物足りないから布を垂らしたりセロファンを貼ったりしてるの。ペインティングしたいなー。



熱血硬派くにおくん 番外乱闘編

くにおはケンカやドッジボール、サッカーなんかやってるけど、肝心の勉強はいつやってるのかなぁ？ 出席日数も足りてるのかなぁ？ おーい。

テクノスジャパン　発売中　3500円 込

戻ってきたくにお!! 宗方興業へ殴り込め!!

うぉりゃあー!! おれが、熱血高校番格のくにおだぜっ!! ドッジボール部の部長でもあるのだっ。えっ!? まだ高校生なのかって？ うるせー!! ダブリだよ、悪かったな!! どーせ、オレは落ちこぼれだよ。だが、人一倍熱い友情とケンカだけは、だれにも負けないぜ。

今回は、わが高校のマドンナ、みほこちゃんがさらわれてしまったんだ。さらっていったヤツが、これまたヤバイやつなんだよ。最近、花園町で幅をきかせている、宗方興業っていうヤクザのとこの息子なんだ。相棒ひろしが止めに入ったんだが、逆にやられてしまって全治3ヵ月の重傷を負ってしまったんだ。そのヤクザの息子の名前はゆうじっていうらしい。ゆうじ!! ゆるせないぜ、首を洗って待ってろよ。いま行くからな!! それじゃあ、行ってみよう。



⬅ゆうじ!! みほこちゃんは渡さないぞ。



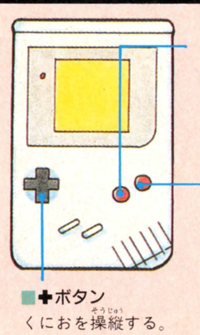
⬅大勢でやるなんて卑怯だぜ。くそっ!!



⬅いいかげん、怒ったぜ。タコ野郎がっ。

みほこちゃんと一発きめろっ!!

操作方法



■Bボタン
ライダーキックだ。なんちゃって……。

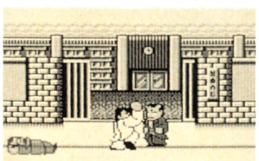
■Aボタン
ロケットパンチだ。なんちゃって……。

■✚ボタン
くにおを操縦する。なんちゃって……。

くにおを操作して、宗方興業のビルへ潜入し、にっくきゆうじを倒すのだ。そして、みほこちゃんを助け出すのが最終目的だ。✚ボタンの上下左右で、くにおを移動させるのだ。Aボタンでパンチをくり出し、Bボタンでキック炸裂だ。また、ABボタンを同時に押すと、しゃがむことができる。ABボタンを2回連続して押すと、ジャンピングスクリューアッパーが打てるぞ!! ばびゅーんてなカンジだ。

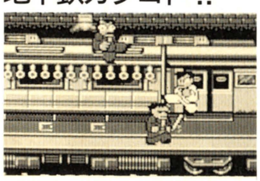
こんどのくにおは気合がちがうぜ!!

ここが母校だっ!!



⬅ヤバイ、先公が来る前にやっつけなきゃ。

地下鉄ガタゴト!!



⬅ほかの乗客に迷惑かけないようにな。

オレはパチプロだっ!!



⬅パチンコに目がくらんで……。いたっ。

病院もあるぞっ!!



⬅クリニックがあるぞ。でも入れない。

町内会地図よん



⬆宗方興業のビルの高さは、くにおの身長の約2倍だ。なんちゃって。

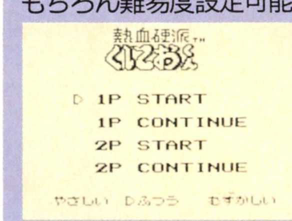
まずはわが母校、熱血高校の校門前から出発だ。おい!! いきなり、ゆうじの仲間どもがおれを襲ってきたぜ。弱いやつに限って鉄パイプとか武器を持ってるんだよな。おれは、武器なんか持たなくても、この拳ひとつで十分だぜ。くらえっ!! スクリュージャンピングアッパー!! へっ、たいしたことないヤツらだぜ。よし、サクサク進んで、レッツラゴー!!

おれがヤッチャンだ!!



⬅ヤッチャンはドスでドスドス攻撃だ。

もちろん難易度設定可能



⬆難易度が選べてうれぴー!!

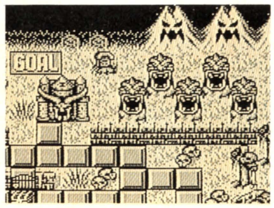
オレの感じたこと



ローリング内沢

なんか、くにおを見てると昔の自分を思い出すぜ。オレはドッジボール部じゃなくて、ラグビー部だったけどね。くにおはかっこいいよな。ケンカが強くて、しかも友だち思いだよな。でも、くにお!! ケンカもいいけど、勉強のほうもしっかりやれよ。もう、留年はやばいぜ!!!!





クイズ、とんち、なぞなぞ、それぞれ似たような意味だけど、じつは違いがあるらしい。違いがわかる男がいたら、ぜひコーヒーのCMへ出てくれ。

カプコン　12月21日発売　3500円込　ETC　VS　カートリッジ

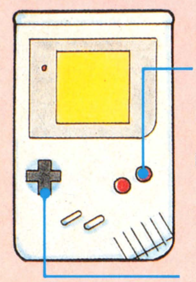
クイズ野郎、8時だよ!!　全員集合だっ!!

寄ってらっしゃい、見てらっしゃい。そこで、寝っころがってクイズ番組を見ているキミ。そうキミだ。いかにも、ぼくはクイズ大好き人間ですって顔してるね。えっなに？　テレビのクイズ番組は、いつもチェックしてるって？

そんなキミに耳よりの情報だぞ。アーケードで人気の高かった『カプコンクイズハテナ？の大冒険』がゲームボーイに移植されたのだ。もちろん対戦プレー可能で、アーケードとはちょっと違ったルールになっているのだ。

6つのカプコンワールドのモンスターたちが出題するクイズを解き、それぞれのワールドにある6の水晶を取り戻そう。そして、謎の敵クイズマスターを倒すのが最終目的だ。がんばれクイズ野郎!!

操　作　方　法



■Aボタン
クイズ合戦での答えの決定のときや、ゲームの進行に使用するのだ。

■✚ボタン
カーソルの移動（答えを選ぶ）や、プレーヤーの移動に使用するのだ。

プレーヤーは、ゲームスタート時に数字の書いてある4個のボールを持っている。そのなかから、1個を選んでゲームを進めていく。出題されたクイズに正解すると、ボールに書かれてある数字の数だけ、マップ上のマス目を進むことができる。不正解だとライフが減ってしまうぞ。

6つのカプコンワールドから問題は出題される

1943


ストライダー

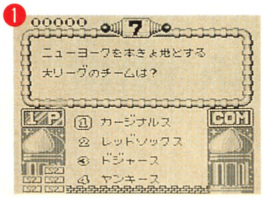

ロックマン

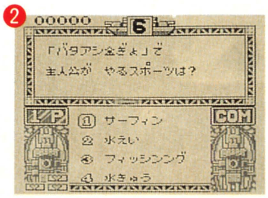

ファイナルファイト

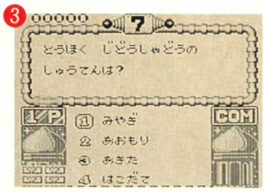

花丸

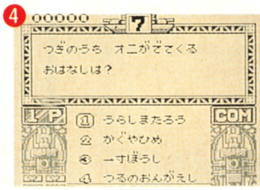

魔界村


6つのカプコンワールドは、カプコンのゲームのキャラクターたちが支配している。それぞれのワールドには特徴がある。簡単な初心者用のワールドから、ボスのほかに中ボスを何体か倒さなければならないような難しいワールドまで色とりどり。ひとり用では、6つのワールドを、クリアーするとさらに新しいワールドに行けるかも。

① 

② 

③ 

④ 

この問題が解けるかな？

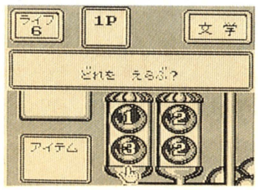


レッドアリーマー

※解答は欄外にあります。

ゲーム進行はこんなカンジ……

ボールを選ぶ



➡ふたつの筒のなかから、ボールを選択。

問題を解く



➡4択の問題。キミはわかるかなぁ？

コマを進めて



➡クイズに正解すると、コマを進めるのだ。

敵と戦うのだ



➡敵とクイズで戦う。3本勝負だ。いけっ!!

問題は基本的に4択問題。しかし、マップやアイテムなどの効果によって2択にも変化するぞ。またマップのところどころのマスには、アイテムをくれたりするイベントのマスがあるぞ。

オレの感じたこと　ローリング内沢



ども、“アメリカ横断ウルトラクイズ”をいつも興奮しながら見ている、なるほどザ・100人にハウマッチ内沢です。このゲームは絶対ハマるぜ。おもしろいよ。対戦プレーの場合は、自分の知識をどれくらいひけらかすか？　というのがポイントとなるぜ。えっ違う!?　要は勝てばいいんでしょ!!

鬼ヶ島パチンコ店

ココナッツジャパン	'91年2月8日発売	3500円込	ETC カートリッジ



ココナッツジャパンのパチンコゲームといえば、もちろん『パチ夫くん』……と言いたいところだけど、世の中そんなに甘くない。今回は、桃太郎くんが主人公なのさっ。

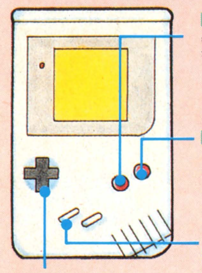
お金もうけの鬼をこらしめるため、立ち上がれ桃太郎！

鬼退治のために旅立つ桃太郎を待っているのは、数十台のパチンコ台。その台のなかには、パチンコのうまい人々が、鬼の手によって封じ込められているのだ！ 捕らえられた人々を助けながら、いろいろなヒントをもらい、仲間のいぬ、さる、きじを助ける。

とまぁ、パチンコと童話『桃太郎』を混ぜ合わせたこのゲーム。そのほのぼのとした雰囲気からは、とても想像できないほど、いろいろな種類のリアルなパチンコ台が登場するのだ。

桃太郎は、全部で9画面分あるパチンコ屋をまわり、そこにあるパチンコ台を、かたっぱしから打ち止めにしていかなければならない。そして3匹の仲間を助け出し、鬼ヶ島パチンコ店へ乗り込んでゆくのだ。そこにはどんな恐ろしいことが待っているかわからない。けれど、桃太郎は男の子！ 決して逃げたりはしないのだ。

操作方法



■Bボタン
表示させたウインドーの、キャンセルに使用する。

■Aボタン
パチンコ台を選んだり、玉を打ったりするのに使用。

■セレクトボタン
コマンド入力画面やサブウインドーを表示する。

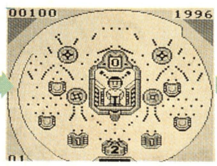
■✚ボタン
左右で玉を打ち出す強さを調節する。

ゲームはいきなりパチンコ屋の店内から始まる。ここでとにかくパチンコをするのだ。このパチンコ屋での目的は、パチンコ台を打ち止めにして、なかに封じ込められているいぬ、さる、きじの3匹の仲間を助け出すこと。3匹の仲間がそろったら、鬼ヶ島パチンコ店へ行って、そこにいる鬼をこらしめてやるのだ。がんばれ、桃太郎！

パチンコ台にとじ込められた仲間を探せ！



⬆そんじゃまぁ、うんどうかいでもやるかな。

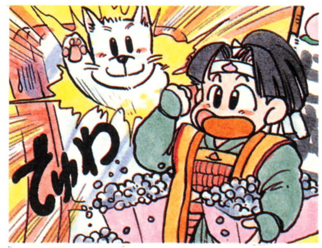


⬆チン！ ジャラジャラ。チン！ ジャラジャラ。

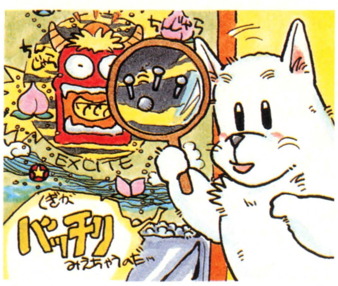


⬆打ち止めにしたら、なかから仔猫ちゃんが……。

どのパチンコ台に仲間が封じ込められているかは、打ち止めにしてみるまでわからない。途中であきらめたりせず、最後までチャレンジする気持ちが大切だぞ！



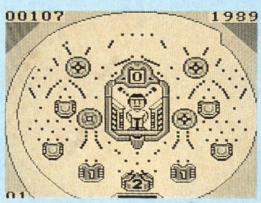
仲間を助けるといいことが……



仲間を助け出すと、じつは、いろいろいいことがあったりする。いぬ、さる、きじには、それぞれ特殊能力があって、釘を見ることができたり、玉を打つハンドルを固定させたりすることができるのだ。仲間の特殊能力を駆使して、いざ、鬼ヶ島を目指すのだ。

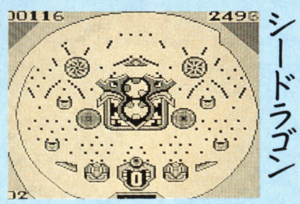
こんなパチンコ台で遊べる

うんどうかい



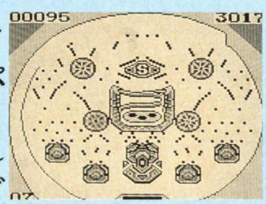
⬆真ん中にいる子供の足元に玉を入れると、大チャンスなのだ。

シードラゴン



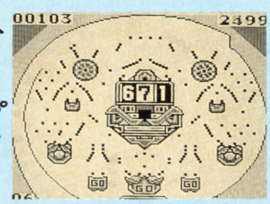
⬆たつのおとしごが2匹、向かい合った、ユーモラスな台だ。

スーパーコンビ



⬆台の中央に開いてる3つの穴。そこの一番下の穴に玉を入れよう。

スリープク



⬆GOに入るとスロットが回る。同じ数字が3つ揃えばラッキー！

ボクの感じたこと

鈴木アルツ



パチンコゲームはひまつぶしに最適。一日中忙しいボクには、合わないんだよね。だからこの記事を作るときだって、エンディングの少し手前までしかプレーしなかったもん。あー、忙しい。忙しいから、今度は『ドルアーガの塔』で遊ぼうかな？ それとも『マリオワールド』にしようかなぁ？

※クイズの答え ①ヤンキース②水泳③秋田④一寸ぼうし

ドルアーガの塔 THE TOWER OF DRUAGA

ギルの冒険が始まる

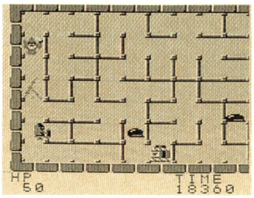
アーケード、ファミコンから移植の謎解きゲーム、『ドルアーガの塔』のお出ましだ。悪魔ドルアーガに連れさらわれたカイを助け出すため、ギルは単身乗り込んでゆく。ギルを待っているのは生か死か!?



エンジェル　12月31日発売　3500円(込)(予価)　カートリッジ

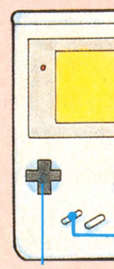
カイが捕らえられているドルアーガの塔は、全60階もある。この最上階にカイは捕らえられているという。つまり、カイを助け出すには、60ものフロアの謎を解かなければならないということだ。ふー、しんどいぜ。それでもギルは男の子。恋人カイのために、いかなる難問でも解き明かしていく。

ふぅん、偉いんだね。なーんて感心している場合ではないぞ。ギルとは、すなわちプレーヤーであるキミなのだから。わかってるのかなぁ？　カイを探しに行くからって、潮干狩気分でいられちゃあ、こちとら困るんだ。しっかりナイトとしての自覚を持って、悪魔ドルアーガに立ち向かってほしい!!



⬅塔のなかは迷路のようになっているのだ。

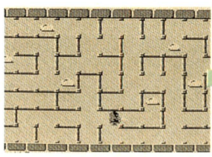
操　作　方　法



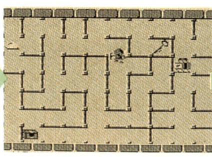
『ドルアーガの塔』は、面クリアー型の謎解きアクションゲームなのだ。各フロアにあるカギを取って、扉から次のフロアへ進んでいけばよい。ただし途中には、いろいろなモンスターたちがいて、ギルのじゃまをする。こいつらを剣で倒して進むのだ。また、各フロアには宝箱が隠されていて、ギルがあることをすると出現するらしい。この宝箱に入ったアイテムを使わないと、先に進めないところもあるそうだ。

ゲームはこんなふうに進められるのだ

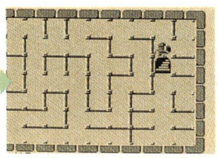
謎解きゲームとは言え、基本的には、謎を解かなくても先に進めるのだ。まずカギを取る。扉から出る。それだけ。出現するアイテムが必須なものかどうかは、ゲームを進めていけば、自然にわかること。ようは、先に進めればよい。



⬆ゲームスタート。いきなり、スライムがいっぱいいるな。やんなるよ。



⬆カギを発見したぞ。サクサク取って、早く扉から脱出しなきゃだわ。



⬆カギを持って扉の前に立つと、ぱっと扉が開く。まるで魔法のようにね。



⬆次のフロアには、いったいどんなモンスターが待ち受けているのだろうか!?

こんな敵と戦うのだ!!

スライム



⬆ポヨポヨして柔らかそうなのだ。

ナイト



⬆剣を持った強敵。体力があるぞ。

メイジ

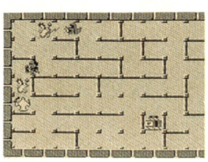


⬆魔法を使って攻撃を仕掛けてくる。

ゴースト

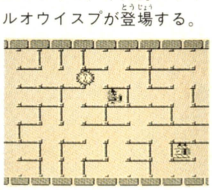


⬆壁も通り抜けてくる卑怯な奴だ。



⬆上のほうで飛んでる奴がゴースト。いつ、どこから飛んでくるかわからないぞ。

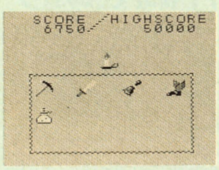
⬇クリアーに時間がかかってしまうと、不死身のウィルオウイスプが登場する。



モンスターには、いろいろな特徴がある。魔法を使う奴、火を噴く奴とさまざまだ。これらの特徴をしっかりつかんでいかないと、辛ーい旅になるぞ。

手に入れたアイテムは?

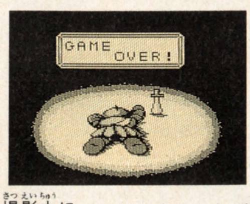
アイテムのほとんどは、持っているだけでその力を発揮する。が、なかにはAボタンで任意に使うものもある。アイテムは、出現させ方も使い方も、謎解きになっているのだ。



ボクの感じたこと

アルツ鈴木





写真は、ボクがゲームの撮影中に出した秘密の画面だ。この画面の出し方は、口が裂けても言えない。

どーしても言えない。だけど、キミだけに、特別に教えてあげよう。プレー中に、ギルのHPを0にするのだ。するとなぜか、ゲーム画面からこの秘密の画面に早変わりするってわけ。ここだけの秘密だよ。

GAME BOY NEWS

怪傑くまくんの登場で、お悩みのはがきがたくさん届くようになった。とはいえ、怪傑くまくんも多忙な奴だから、少しずつしかみんなの悩みを解決できないのだ。

おたよりコーナー

ウチのほうでは、ゲームボーイが一番流行っています。ボクたちのクラスでは、ひとりの男子を除き、全員持っているのです。もちろんボクも持っています。さてここでボクの悩みをきいてください。『F1ボーイ』を買ったのですが、かあちゃんに「目が悪くなるからダメ」と言われ、ソフトを隠されてしまったのです。こんなかあちゃんにひとこと何か言ってやってください。

宮城県　佐藤伸也

ひとクラスに何人の男子がいるのか知らないけど、ひとりしか持ってない人がいないなんてすごいぞ。ゲームボーイ通信担当のアルツ鈴木でさえ、持っていないのに。え？　かあちゃんにひとこと？　そーだなぁ、目が悪くならない程度に、ちょっとだけ遊ばせてあげたらいいんじゃないかなぁ？　無理ならいいです。

ボクのママは、「まえは成績がオール5だったのに、数学が4になった！」と言って、月10万円のこづかいを9万5千円に減らされてしまいました。ボクはこれからどうやって生きてゆけばいいのでしょう？

静岡県　N・T・T

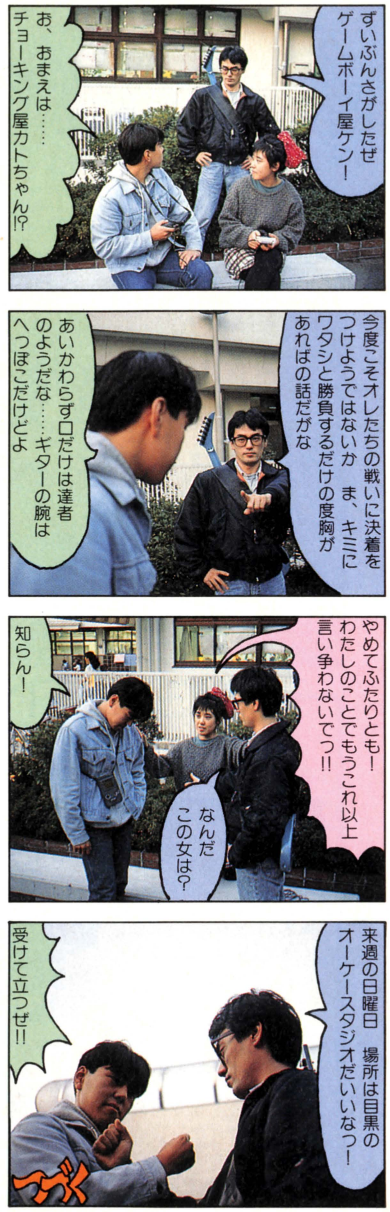
働いて、月5千円ずつ稼げばよい。おとうさんおかあさんの肩叩きでもしてね。ぞうきんがけでもいいぞ。便所や風呂場の掃除、洗濯を手伝ってもいいぞ。あとは自分で考えてね。

わたくしの母上は、わたくしがひとりでゲームボーイをいたしておりますと、「母上と対戦プレーをいたしましょう」とわたくしを誘います。はっきりもうしまして、わたくしの母上はゲームがヘタです。そんな母上と対戦をいたすのは、とても忍びないのです。どうしたらよろしいでしょう？

東京都　三好忠夫

そんなこたぁ一簡単よ。ひとこと「やりたくない」って言えば済むことじゃんか。それでだめなら、対戦ケーブルをどっかに隠しちゃえばいい。そうすれば、もう対戦できないぞ！

ゲームボーイ屋ケンちゃん

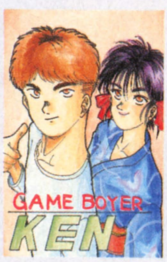


カエル天国



私はカエルの王様だが、じつはそんなに偉くはないのだ。だからいつも、カエルたちといっしょに、昼休みにバレーボールをして遊んでいる。ときには野球なんかもするぞ。サッカーもね。

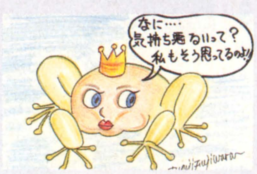
ギャラリーぴょんぴょん



東京都　乙福
⬅ケンちゃんのお気に入りイラストケロ。チャコもいいケロな。



神奈川県　のぶのぶ
➡今度は怪傑くまも描いてくれケロよ。



大阪府　藤原竜次
⬅私も同感。気持ち悪いと思うケロ！

チャコちゃんチェック！

今回は小林さんの強い希望で、受付ちゃんをチェックしまーす。編集部の人は出勤すると、まず受付ちゃんに挨拶をするの。すると受付ちゃんはさわやかな笑顔で応えてくれます。その笑顔に、自分に気があるんじゃないかと勘違いする人も多いみたいね。そのひとりが小林さんです。でも、その笑顔を見られるのも今年いっぱい。今年いっぱいでやめてしまうのです。みんなあせってアタックしていますがまず無理でしょう。受付ちゃんは、毎週お料理教室に通っています。もしかして、誰かいい人に食べさせてあげるのかな。みんなもがんばってアタックしてみてね。フフフ。



⬆この人が噂の受付ちゃん（大月さん）だ。受付ちゃんファンクラブ会長小林さんと仲良く記念撮影。

満点

おたより待ってるわん

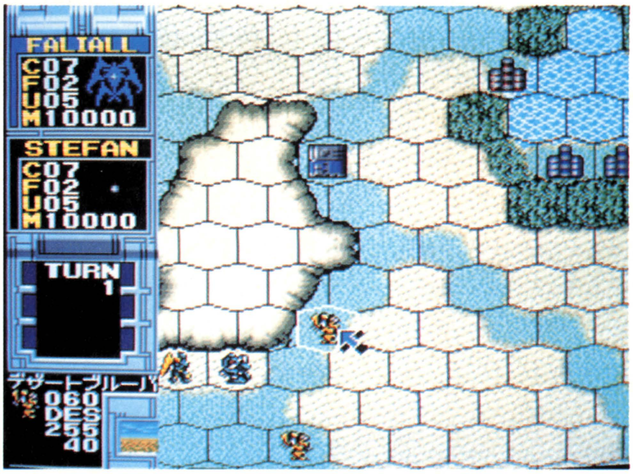
ゲームボーイ通信におたより、イラストなどを出そう。みんなのはがきは、カエルにくま、チャコちゃんケンちゃん、やくざのサブなんかが読みあさっているぞ。奴らの目に止まれば、採用されて本誌に登場というわけだ。

〒107-24　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　ファミコン通信編集部
ゲームボーイ通信係

PC ENGINE通信

寒いぜー!! 外に出るだけでも寒いのに、バイク乗りはたまらんなー。こんなに寒いのに往復100キロの道のりを、バイクで通勤するバカがいるんだから恐れいる。なあ、角。

本格SFシミュレーションの登場だ!!



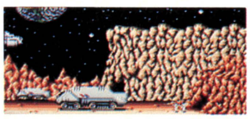
バスティール

数あるPCエンジンのソフトの中でも、シューティングゲームやアクションゲームはかなりの数が市場に出回っているけど、シミュレーションの分野はあまり開拓されていない。そんな中でヒューマンから新しく出るのが、本格SFシミュレーション『バスティール』。戦闘シーンはアクションなので、シミュレーションゲームをあまりやったことがない人でも、すぐに入り込める。アクションが苦手な人や、純粋にシミュレーションだけを楽しみたい人は、戦闘をすべてコンピューターに任せることもできる。対戦プレーもできるよ。

ヒューマン　12月20日発売　6500円　CD

STORY

ゲームを始める前にオープニングストーリーが見られる。CD-ROMだけあって、かなりの量が入っているぞ。



⬅資源不足が生じた惑星ビローズは、周辺惑星の開発に乗り出した。そしてその利権争いも絶えなかった。



➡そうした時代の中、貧富の差が広がり、貧しい者たちはついに暴動やテロを起こすようになった。



⬅第48代皇帝、ロドリゲス・ファラシアは社会を安定させるため様々な政策をとるが、状況は変わらなかった。



➡そんなおり、皇帝ロドリゲスはテロの凶弾に倒れ、第49代皇帝には第Ⅰ王子であるファリアルが即位した。



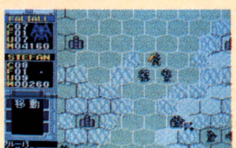
壮大な物語にふたつのゲームモード

シナリオMODE

ストーリーを追いながら、シナリオを順番に攻略する。ひとりプレー専用なのだ。正規軍と革命軍では、攻略ルートが違うぞ。



⬅シナリオモードでは、正規軍と革命軍の進むマップが違うが、最初のマップ、ノーマは共通だ。



➡そしてこれが、ノーマのマップ。中央に位置する中立の惑星なので、戦略上の重要なポイントだ。

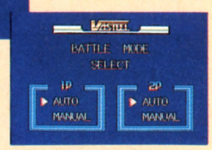
正規軍	革命軍
	
ファリアル・ファラシア	ステファン・ファラシア
ロドリゲスの長男。凶弾に倒れたロドリゲスの跡を継ぎ、ヤニック・ガディアと共に穏健な政策をとる。	ロドリゲスの次男。思想の違いから兄とたもとを分かち、資本家バステア・ヨーグと革命を起こす。

VS MODE

31もあるマップから好きなマップを選んで遊べる。ひとりでも遊べるし対戦もできる。対戦プレーは、やっぱり熱いぜ。



⬅ふたりでやる対戦プレーの他、コンピューター同士の戦いを見ることもできる。



⬅戦闘シーンのアクションをコンピューターに自動でやらせることも可能だ。



⬅これが31種類の全マップだ。シナリオモードで先に進めない人も安心だね。



⬅初期配置の有無、それと、初期予算をそれぞれ変えられる。ウレシイ配慮だ。



➡こんなふうに設定すればとっても簡単になる。簡単すぎてつまらないかも……。

72種類ものユニットが登場する!!

マップ画面はこんな感じ
移動範囲が表示される



⬇ほーら、このとおり。ユニットが移動可能なその場所から移動可能な範囲が示されるのだ。親切。



⬆まず移動させるユニットを選ぶ。その後、移動のコマンドを選べば準備オーケーだぜ。いざ出撃。

全体マップだってもちろんわかる



⬇エルグワイラのマップ。原住生物まで襲ってくる。





⬆最初のシナリオノーマのマップ。最初だけあって、少し小さめだ。

⬆鉱物資源に恵まれたニクキーユ。大型のマップなので、輸送機が有効。

戦闘シーンはアクションだぜ!!

同じヘックスの中に、敵同士のユニットが入ると戦闘が開始されることになる。そして、戦闘はアクションで行なわれるのだ。



⬆一番多いであろうMC対MCの戦いだ。地形効果を利用しろ。



⬆敵戦艦の砲台をすべて破壊するのだ。弾を避けながら打ちまくれ。



⬆コアを破壊することによって、都市を占領することができるのだ。

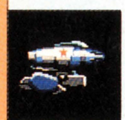


⬆戦艦対戦艦の戦いだ。これも砲台をすべて破壊すれば勝ち。迫力だぜ。

表の見方

①価格　②移動力　③最大HP
④防御力　⑤後方防御率　⑥接近戦攻撃力
⑦主力兵器(攻撃力／最大保有弾数)
⑧補助兵器(攻撃力／最大保有弾数)
※価格の単位はガッツです。

ゲームに登場するユニットは、惑星開発用ロボットに武装を施したもので、MC（ムーブクラッシャー）と呼ぶ。正規軍、革命軍それぞれ、MCが30ユニット、戦艦が4ユニット、輸送機が2ユニットの36ユニットずつ、72のユニットが登場する。

仕様	正規軍	革命軍
オールラウンド	**ガーゴイル** 背面に大型のリフレクターを持つ。どちらかというと宇宙向き。  ①1700 ②6 ③90 ④120 ⑤1.58 ⑥8 ⑦ビーム（12/30） ⑧バルカン（2/255）	**ゼグイン** デグインの発展型。オールラウンドタイプでは最強のMCだ。  ①7500 ②9 ③160 ④160 ⑤1.31 ⑥12 ⑦キャノン（32/30） ⑧バルカン（3/255）
水中仕様	**スターフロッグ** 水中戦のみを考慮し設計されたため、地上での戦闘は不得意だ。  ①1200 ②6 ③80 ④130 ⑤1.82 ⑥7 ⑦ミサイル（15/30） ⑧バルカン（1/255）	**グローバー** 水中での攻撃力は高いが、地上戦ではやはり不利である。  ①1500 ②5 ③100 ④144 ⑤1.70 ⑥7 ⑦ミサイル（20/30） ⑧バルカン（2/255）
寒冷地仕様	**シ・ヴァ** 4本の腕を持つ、寒冷地仕様だ。後方からの攻撃に強いのが特徴。  ①2000 ②6 ③100 ④100 ⑤1.25 ⑥7 ⑦ミサイル（15/20） ⑧バルカン（2/255）	**スラング** スレイバー系の最終型MCだ。高密度レーザーを装備する。  ①2600 ②7 ③130 ④140 ⑤1.70 ⑥6 ⑦レーザー（25/40） ⑧バルカン（2/255）
砂漠仕様	**D・スレッダー** 砂漠地域の主力兵器だ。装甲は厚いが接近戦は苦手である。  ①2000 ②4 ③120 ④120 ⑤1.78 ⑥5 ⑦メガスマッシャー（13/40） ⑧バルカン（1/255）	**レトラス** 砂漠での格闘戦向きMCだ。強力な兵器は装備していない。  ①1200 ②5 ③100 ④110 ⑤1.74 ⑥8 ⑦キャノン（10/20） ⑧バルカン(2/255)
熱帯仕様	**レーザードッグ** 熱帯地域制圧のための補助的機種。積極的な攻めは不得意だ。  ①1500 ②5 ③100 ④120 ⑤1.75 ⑥3 ⑦レーザー（16/35） ⑧バルカン（1/255）	**バ・ザン** 熱帯地域での都市防衛が主任務。中型迎撃用ミサイルを装備。  ①2500 ②6 ③130 ④110 ⑤1.75 ⑥7 ⑦ミサイル（20/20） ⑧バルカン(1/255)
宇宙仕様	**バスティラン** 兵器史上最強の宇宙兵器だ。高度な機動性を実現している。  ①13000 ②8 ③200 ④200 ⑤1.0 ⑥9 ⑦バスティランチャー（43/30） ⑧バルカン（4/255）	**ノスティラス** ゼグルスをもとに開発された、革命軍の最強兵器だ。  ①7500 ②9 ③160 ④160 ⑤1.31 ⑥12 ⑦キャノン（32/30） ⑧バルカン（3/255）

User's Forum
ユーザーズフォーラム
角 克彦

押忍!! シミュレーションゲームも、当然得意な角克彦だ。でもこのゲーム、戦闘シーンにアクションを取り入れていて、これがまた、最初のうちは、ち、ちょっと待ってよ、てな感じでやられてしまう。慣れないうちは苦労するが、ユニットの攻撃パターンや安全地帯などを発見してしまえば楽勝だ。アクションが苦手なヤツや、純粋にシミュレーションだけを楽しみたいヤツには、バトルモードを自動にすることをおすすめする。かなり長いオープニングやユニットの説明などを生の声でしゃべってくれるのはCD-ROMならではだ。それにしても、BGMがジャズっていうのはイカシまくってるぜ。



⬅ユニットの説明をしてくれる。声の主は本田千恵子さんなのだ。イカスぜぇ～。



天 聖 龍

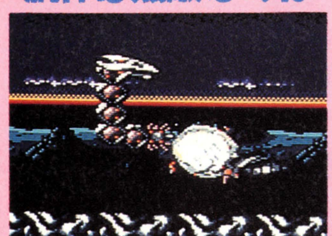
アーケードでヒットした『天聖龍』がPCエンジンで登場するぞ。基本的には横スクロールのシューティングなんだけど、プレーヤーが操作するのは龍なのだ。攻略の大きなポイントは、龍の胴体は無敵だということ。胴体で敵の弾を防いだり、ザコキャラを倒せるのだ。しかも、メカニックな龍。この胴体をクネクネさせるだけでも楽しいんだけど、それだとゲームはすぐ終わっちゃう。４種類の特殊武器をパワーアップさせて、敵に攻撃を加えながらクネクネさせよう。うん、これなら大丈夫だね。とか言って安心してはダメだ。敵の攻撃は激しいぞー、がーんば。

エイコム　12月21日発売　7200円(予価)　カード

胴体をくねらせ、敵なんかイチコロよ。Oh! モーレツ

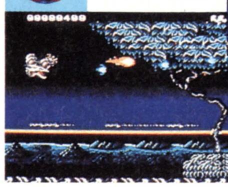
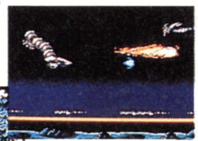
天聖龍からは、通常弾と同時に特殊弾も発射されるけど、通常弾はおまけと考えてしまおう。特殊弾の使い分けを第一に考えていこう。野望達成のためだ。

胴体は無敵なのね



胴体でも弱い敵なら倒せる。敵がぶつかるように、自分の胴体を誘導しよう。

ファイア・エレメント

⬆攻撃力が高く、まっすぐ飛ぶ。波動砲みたいに見えるけど、炎なんだねぇ。

リング・レーザー





⬆貫通力があるのがウリだけど、威力が弱すぎて使い物にならないのであった。

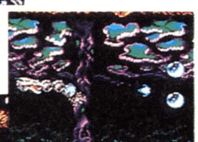
通常弾




⬅通常弾も、もちろんパワーアップする。

バウンド＆クラッシュ





⬆斜め上下２方向に発射される。壁や敵に跳ね返ってボヨンボヨンだ。

ビースト・ターレット





⬆龍を移動させた方向に飛んでいく。見た目ほどの威力はないから敬遠かな。

アイテム


特殊弾UP


スピードUP


通常弾UP


無敵

STAGE1：金属の惑星

敵もメカなやつが多い。景色に見とれるなー。



⬅機敏な動きで攻めてくる。



⬆ピューマみたいなのがピューンって飛んでくる。

メタルバッファロー



➡しぶとい状況。いやーん。

STAGE2：地底洞窟

進んでいく洞窟は、上下にマグマが吹き出してる。



⬅コアが開いたら撃て!!



⬆突然吹き出す火山弾。あっ、こんなのずるーい。

ロックラウス



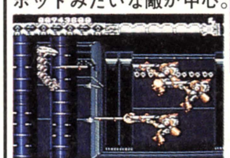
➡しぶとい状況その2。

STAGE3：人工要塞

人間が造った要塞だ。ロボットみたいな敵が中心。



⬅上下のカプセルから狙え。



⬆突如３機のモビルスーツが出現。死角に移動だ。

イビルアーマー

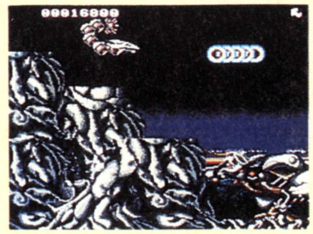


➡しぶとい状況その3。

User's Forum

ユーザーズフォーラム
青山ガゾー

こんちは。晴れてＰＣエンジン通信のユーザーズフォーラムまで書くことになった青山ガゾーだ。最近なにかとバカにされることの多い俺だけど、ゲームはヘタだぜ。へへんっ。そんな俺の目を引き付けたゲームがこれ『天聖龍』。自機の〝金属質ウネウネ〟がたまらなく快感で、クセになるのだ。戦車のキャタピラや洗濯機の配水ホースに通じる〝じれったさ〟があって、自機をつねに動かしてないと落ち着かないのだ。それが気持ちイイんだけどね。ちょっと欲を言えば、もっと長くなれるアイテムが欲しかった。ウルトラセブンに出てきたナース(知ってる？)みたいになれば、もっとカッコイイんだけどな。



⬅どのステージにもいえることだけど、ボスが強ーい。もっと弱くなってよー、お願い。

スペシャルマニアックス

Special Maniax



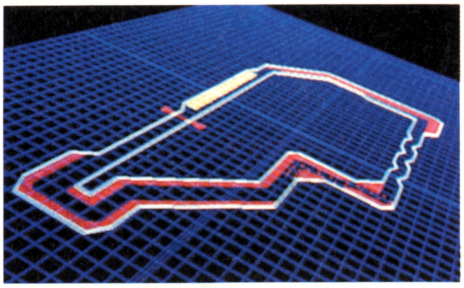
ヘイヘイ、元気してるかい？　どうやら渋谷洋一はダメらしい。そんなわけで今回のハイローラー会はハイローラー便所掃除係、サウナマン野口の登場だ。拍手拍手。



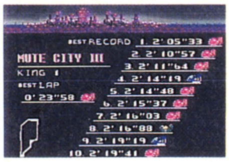
ハイローラー便所掃除係、サウナマン野口である。事故で入院中の渋谷洋一に代わり、今回このコーナーをまかされた。少し臭うかもしれんが我慢しろ。たとえ元帥が不在といえど、ハイローラー会の活動は止まず。

激戦必至『F-ZERO』のタイムアタック開始！

それどころか、『ダライアスα』と並行して、スーパーファミコンの『F-ZERO』の競技も開始することとなったぞ。競技方法は、ハイローラー会が指定したコースの、５周のベストタイムを競うタイムアタック方式。ゲームモードはグランプリモードに限定する。応募の際には、自分のスーパーラップがでたところを録画したビデオを送ってきてくれ。そして、毎号その中から上位10名を発表。さらに、トップ３には豪華賞品を贈呈する予定だぞ。つまり、ずっとトップを守ったイカシた野郎は、毎号賞品がいただけるって寸法だ。まさに弱肉強食、ハイローラー精神にのっとったルールといえよう。今回指定のコースは、キングリーグのコース１だ。直線主体のハイスピードコースといえる。ハイローラー会の度肝を抜くスーパーラップを待つ。



⬅ハイスピードコース。トリッキーな仕掛けも少なく、プレーヤーのドライビングテクニックが、ダイレクトにタイムに反映してくるだろう。



⬅このような熱い争いになることは必至。

NEWS SONIC　青山(ばか)ガゾー自分散髪に失敗

先日、青山ガゾーは自分で散髪に挑戦、失敗してバカにされている。本人はイカス頭にしたつもりで、連休明けに意気揚々と出社。人々のド肝を抜いた。どう見てもヘンな髪型なのに、自分ではカッコイイとまで思っている様子。しかし、バカとて人の子。少しは恥ずかしいらしく、外出するときは必ず誰かを誘い、迷惑がられている。この様子を見た渋谷洋一は、「どうせならモヒカンにしろ！」と言っている。ちなみに、自分で散髪をして８年！　の歴史を誇るネコイル美村によると、慣れれば後ろ髪だって自分で切れるが、耳まわりだけは未だにコツがつかめないそうだ。これから自分で散髪しようと思ってる人は参考までに。



⬅すきバサミまで購入した青山ガゾー。

Hidden Side うら話　渋谷洋一首都高速で大クラッシュ　バトルスーツで３度命救われる!!

このあいだの日曜日に愛車のホンダNSRに乗る渋谷洋一が、首都高でクラッシュした模様。なんと、ライトバンの後部ガラスを頭で突き破り、その中に体ごと入ってしまう大事故。その後、渋谷は救急車に乗せられ、板橋にある板橋中央総合病院（イタチュー）に運ばれた。どうやら、バトルスーツとオフロード用のブーツに助けられたらしい。今回の事故で渋谷は３度、バトルスーツに命を救われることになった。運がいいのか悪いのか？　まあそれはいいとして、体のほうはあまり心配はいらないらしい。次号には、きっと元気な姿を見せてくれるだろう。



⬆これが事故ったNSRのメーター。なんと走行距離が、ラッキーぞろ目の7777キロ。なんじゃ、そりゃ。

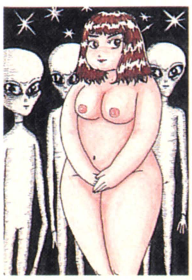
Exhibition 読者の絵画

●大阪府　春日野小児科



⬅犬重はどこを見てるんでしょうかねえ。気になるなぁ。（羽田）

●三重県　ジャン・M・ハール



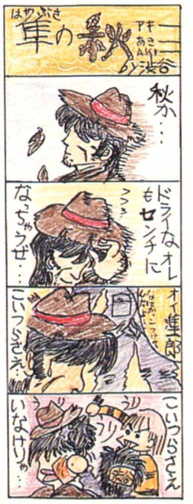
⬅これ私？　そっくりじゃん。この胸この腿このおケツ。（桃栗）

●東京都　乙福



⬅そ〜すると、オバＱの背中に鼻をつけても僕なのかな。ちょっとくやしいなぁ。（犬重）

●埼玉県　渋谷多加志



⬅そうそう、隼は旅から帰ってくると決まって、不精髭なのよ。笑っちゃうわね。（桃栗）

魂の叫び　Death Agony

★桃栗さんは、まだ犬重をいじめているんですか？　（東京都　アンコ）

——なによあんた、文句あんの？　犬重はね、私にいじめられるために息してるような生き物なのよ。　（桃栗）

★渋谷洋一さんを尊敬してます。渋谷さん、好きだ!!　（京都府　ハイパー）

——知ってる？　渋谷くんってね、とんでもない借金じじいなの。借金関係では私も尊敬しちゃうけど、取り立て屋に追われても面倒見ないわ。（桃栗）

★最近、桃栗が出てきませんね。どうしてかなあ。　（愛知県　だんぶつ）

——私は忙しいのよ。ケッ。　（桃栗）

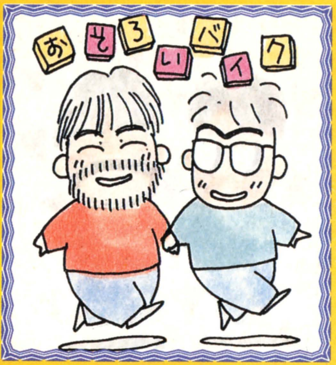
PRESENT

『バスティール』Tシャツ読者５名様にプレゼント

ヒュー、ヒュー。みんなのヒューマンさんから『バスティール』Ｔシャツを５名の読者にプレゼントだ。サイズはＭとＬ。希望サイズを明記して、ＰＣエンジン通信『バスティール』Ｔシャツプレゼント係まで応募しよう。



⬅羽田が着ているのが、バスティールＴシャツだ。



TACOX

エリミネーターズ ビデヲゲーム通信 99

スタパちゃんとおそろいのバイクを買ったのだ。戦車も作ればヘリも作るカワサキのエリミネーター400SEである。ぬはははは。前の愛車はNSRが鉄屑ならぬアルミ屑になって意気消沈の渋谷洋一のもとへ出向した。ぬはははははは。早く春になって暖かくならんかのう。ポカポカと。

デコピン第10弾は神父損ず(↑変換まま)だ!!



THE SIMPSONS ザ・シンプソンズ

©DATA EAST PINBALL., INC/DATA EAST



⬅このこまっしゃくれたガキが主人公。「なんとか、マァン」と、なかなかオゲレツ(らしい)言葉を吐く。

ビデオゲームでは得難いおもしろさをピンボールに見いだしたビデ通では、ちょくちょくとピンボールを紹介してきた。今回紹介するのはデータイーストピンボール社の『ザ・シンプソンズ』である。『シンプソンズファミリー』というアニメをご存じであろーか。アメリカでズバ抜けた人気を保つ、オバケアニメである。その内容は、シニカルサザエさんとでもいうのかな、かなりきついブラックジョークであふれている(らしい)。ちょっと馴染みが薄いキャラクターなのでビデオを入手するなりグッヅを買うなりして感情移入せよ。ムリだけど。

PLAY FIELD ATTRIBUTE



センターホール
左にあるけど入り口は中央なのでセンターだ。

ランプレーン
『シンプソンズ』では立体交差はひとつだけ。かなり重要なモノ。

レフトホール
ランプレーン入り口の左奥にあるのが左ホール。これまた重要。

チョコターゲット
原作にもこのチョコレート屋がいる(らしい)。

キックバック
アウトレーンに落ちたボールを蹴り返す救世主。

トップレーン
よく見るとドーナツの絵が。外人は芸が細かい。神経は太い。

ライトホール
右隅の奥まったところに右ホールが。これまた重要なモノ。

タワーバンバーズ
主人公のオヤジが原発に勤めている(らしい)。

ボーリングターゲット
なんでボーリングなのか、まったく不明。謎。

キャラクターターゲット
主要登場人物が描かれたドロップターゲット。

A MYSTERY VALUE

ランプレーン入り口の赤ランプがついているときにボールをランプレーンに通すと、プレーフィールド上のイルミネーションが一斉に数秒間点滅する。点滅が行なわれているあいだにランプレーンにボールを通すと、6項目のMYSTERY VALUEからランダムに選ばれたひとつの特典が得られる。

●**CATCH UP**
いちばん得点の高いプレーヤーと同じ点数になる。

●**500K**
50万点獲得。それだけ。

●**EXTRA BALL**
エキストラボール獲得。

●**5X MULTIPLIER**
ボーナス倍率が一挙に5倍に。

●**BONUS HOLD+100K**
払われたボーナスが次のボールでのプレーにも保持される(ボーナスホールド)。なおかつ100万点獲得。

●**DOUBLE SCORE**
プレーヤーの持ち点が一挙に2倍になる。逆転のチャンス到来ともいえるので緊張せよ。


⬆ランプレーン入り口の赤ランプが点灯中にランプレーンを通し、またすぐ通せ。

B BONUS MULTIPLIER

➡点灯位置はフリッパーボタンで動かすことができる。



トップレーンの3つの通路をボールが通ると、各レーンのドーナツランプが点灯。3つとも点灯させれば、2倍から5倍までボーナス倍率が上がっていく。5倍のつぎはエキストラボールのチャンス。右ホールにボールを叩き込め!

ルールはとってもシンプルソンズ ズッ……（放電）

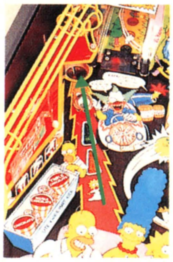
C CHARACTOR TARGET



⬆沈めて損することはない。5枚まとめてガンガン沈めろ。

5つのキャラクターターゲットにボールを当て、すべてを沈めて1セット完了となる。これを、キャラクターターゲットの左にある3つのランプが点滅しているときに行なうと、それぞれの特典が得られる。

●50K＋レフトホールにBONUS HOLDランプ点滅
●75K＋ライトホールにEXTRA BALLランプ点滅
●100K＋センターホールにSPECIALランプ点滅



⬆レフトホールの割当てはボーナスホールド。地味だが効果絶大。



⬆センターホールにはスペシャル、つまりークレジット増加チャンス。



⬆ライトホールはエキストラボール。これまたおいしいチャンスだ。

D MILLIONS



⬆右フリッパーから狙うのが常道。場合によっては左からでもイケル。

トップレーンのドーナツランプを3つとも点灯させるか、ランプレーンにボールを1回通すたびに、プレーフィールド上部のMILLIONSランプがひとつずつ点灯。この8文字をすべて完成させると始まるカウントダウンのあいだにランプレーンにボールを通すと、100万点獲得！100万点を獲得するたびにカウントダウンは短くなる。急げ！

100万点への入り口



➡ランプレーン入り口のランプには注意を払え。緑ランプはジャックポットチャンスを意味する。

E POWER VALUE

なぜか原発



リターンレーンをボールが通ると、リターンレーン入り口のランプが数秒間点滅。このとき3つのホールいずれかにロックするとパワーバンパーズの得点アップ！

⬅地味なフィーチャーだが、塵も積もれば山となる。リターンレーン入り口の白ランプがついたらホールを狙おう。

F LOOP-TO-LOOP



まずランプレーンにボールを通し、右リターンレーンに返ってきたボールをすぐさまランプレーンに通すと、ループカウントがアップ。そのきょう体でいちばん多いカウントを叩き出すと、ボーナスよん。

⬅何回も飽きるまで連続でボールをランプレーンに通す。デコピンに多いフィーチャーだ。

G KWIT-E-MARKET



⬆移動点滅するランプに当てれば、3つ完成したことになる。



⬅アウトレーン入り口がいままでのデコピンと違うぞ。

左アウトレーンのキックバックの機能は1回限り有効。この機能を復活させるには、点滅中の3つのチョコターゲットすべてを点灯させればよい。

H MULTI BALL PLAY TO JACKPOT

まずフィールド中央のボーリングターゲットを3枚とも沈め、レフト、ライト、センターのうち緑色の矢印がついたホールにボールをロックする。

1ボールロック後、ボールシューターでボールを打つと先ほどロックしたボールがリリースされて2ボールマルチプレー状態になる。このとき任意のホールにボールをひとつロックさせ、それと同時に始まるカウントダウン中にもうひとつもロックさせる。

3ボールを放つとロックされたふたつのボールがリリースされ、3ボールマルチプレーとなる。このときにボーリングターゲットを完成させ、ランプレーンにボールを通せばジャックポット獲得！ ジャックポットの得点は、ボーリングターゲット完成からランプレーン通過までの時間が長いほど高くなる。

ボーリングターゲットを倒す



⬆真正面に位置するボーリングターゲットを3枚落とす。これ基本中の基本。

ボールをホールにロックして



⬆緑ランプがついたホールへロック。どこにランプがつくかはランダムだ。

もう一度



⬅ボールシューターからボールを打ち出すと、さっきロックしたボールがリリースされる。しかるのち、いずれかのホールに再びロックすれ。

LEVEL 1
たんなるシングルボールプレー。ボーリングターゲットを倒し、ロックするよう心がけろ。

1BALL LOCKED ／ 1BALL MISSED

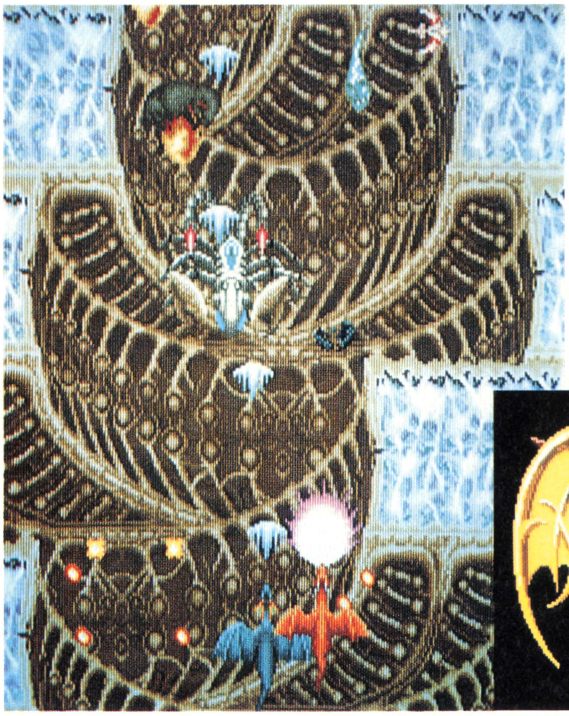
LEVEL 2
2ボールプレー。ボールを落とさないように時間内に2ボールロック。時間との勝負だ。

2BALL LOCKED

LEVEL 3
3ボールマルチ。1ボールまで落としてもいい。粘ってジャックポットバリューアップ！

2BALL MISS ／ やりなおし!!

JACKPOT



ドラゴン神話、再び!!

蒲田のドンとも呼ばれるナムコが1987年発表した『ドラゴンスピリット』。街のノイズに疲れた耳、眼球を癒す神秘的なサウンドやめまいのする美麗なグラフィック、そして「やってやれないことはないチト難しめの難易度」がゲーム野郎どもに大ウケであった。今回紹介するのはこの名作『ドラスピ』の息子にあたる『ドラゴンセイバー』ちゃんである。

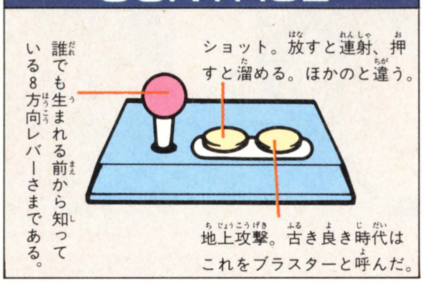
磨き込まれたサウンド、グラフィック、思いきりイマフーになったドラゴン神話が、いま再びよみがえる。

ドラゴンセイバー

ⒸNAMCO 1990



CONTROL



アイテム様のおかげです

現代社会のステータスシンボルはクレジットカード。ゲーム社会のステータスシンボルはアイテム。このゲームでもアイテムがモノをいう。「こんちわ」としゃべるわけではない。アイテムなけりゃただのドラゴンだ。死んでも腐ってもアイテムを取れ。

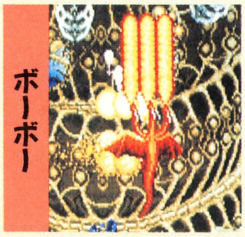
驚異!! 双頭ヤロウでギャルにモテモテ



使用前 使用後

地上にある青い卵の中に入っている青い玉を取ると、あら不思議！ 1本の首が2本に、2本の首が3本に増えちゃう。首が3本のときに取っても増えないのは前作同様。欲張ってはイカンのである。首の増やし過ぎもほどほどにってわけ。

仰天!! 火力倍増!! 温風暖房!!



ボーボー

さて赤い卵の中の赤い玉を取りますと、ファイアが強くなります。火力増強、中華料理もこれでばっちり。

腰抜け!! 彼ったら強すぎて困るんンです……



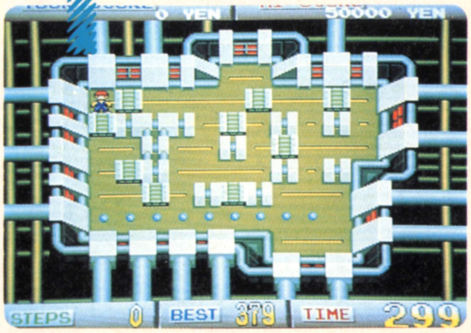
ビリビリ 極太

そのほか、4色ある玉をとると、それぞれの玉の色に対応した種族のドラゴンに変身。基本的な攻撃も違うし、溜めて撃ったときの効果も違う。状況、お好みに合わせて使い分けれ。

はじめまして

倉庫番DELUXE

ⒸNAMCO 1990
ⒸTHINKING RABBIT



⬆『倉庫番』の主人公の名前はカタスケという。これホントン。近未来の倉庫でもカタスケ君は知恵を絞りまくっている。

日本で生まれ日本で育った純和風ハイパースペシャルパズルゲーム『倉庫番』。あんたもパソコンかファミコンかエンジンかゲームボーイかメガドライブかなんかでプレーしたこと、あるだろう。そのイナズマメジャーゲーム『倉庫番』がついにゲーセンに進出だ。ゲーセンで観衆を従え、罵声歓声うめき声を浴びつつ冷汗かきかき思考ルーチンフルパワー全開にする日がとうとう来た！ 立ち上がれ全国推定5000万人（ウソ）の倉庫番たちよ!!

木目調高級倉庫にて



⬅正倉院のなか（推測）で片付けに励むカタスケ君。知恵と体力が必要とされる。勇気はあってもなくても可。



➡初心者倉庫番野郎はお婆さんに頼まれて物置の片付け。レベルが上がると倉庫のランクもあがっていく。

ばあやとレベル選び



リーチ一発ドラ5ンバンバン

グラフィック面でも恐ろしいほど進化した、『ドラゴンセイバー』。あんまり美しいんでゲーム中腰を抜かさないよう、注意が必要だ。まあ注意したからどうにかなるってもんでもないと思うが、しないよりマシだろう。ここではアタマのほう、数面を紹介しよう。



むかしなつかしい『ドラスピ』風のステージからスタート。ドラゴンの鼻先についているのは鼻ちょうちんではなく気合弾だ。



1面のボスに到達したが、それにしてもオエップなヤツ。筋肉の塊に骨を突き刺して血糊で塗りたくったようだ。



はーい、こちら熔岩渦巻く灼熱のステージでーす。熔岩のなかのヤツ、ウネウネしてんなよ。気持ち悪いじゃん。



蟻地獄のよーな熔岩流のなかに住む龍。近づくだけで熱くなる体育会系のヤローだ。汗臭そうでもあるのでとっとと倒してオサラバ。



ヒャー、不気味だけど綺麗な背景。美しさのあまり腰を抜かしてやられないように、とか言ってみるけどそんなやつぁいねえよ。



キノコとかコケのような胞子関係の植物の世界でしょーか。変色した揚げバナナの輪切りのようにも見えるけど……？



グラフィックデザイナーのひとりやふたりぐらい息絶えていそうなほど美しいグラフィック。ご冥福(ウソ)を祈ってプレーせよ。

VISUAL STORY



⬅人は愚かな歴史を繰り返す。繁栄した都市もいまは廃墟。



➡地には天使ではなく、異形の魔物が降り立った。



⬅人類の末裔は救世主を求めた。そこにひとつの光球が……。



⬅それは美しい天からの使者であった。びゅりほー。



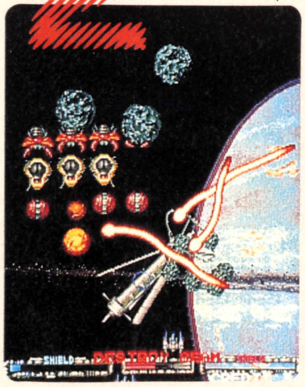
➡女はふたりの若者に聖なるサーベルを授けた。



⬅その若者の名はヒューイとシエラ。未知なる救世主である。

2 MJ-12

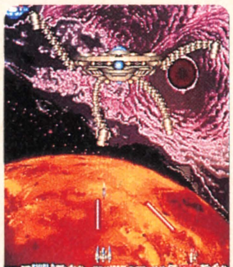
©TAITO 1990



⬅PCエンジン版を思いうかべるとよい。アイテムを駆使して侵略者を惨殺。スカッとするぞよ。

ビデオゲーム史は、これすなわちゲーム野郎と侵略者との闘いの歴史。迫り来る邪悪な力、果敢に突撃して無謀にも自機を減らす若人！　数多くの犠牲者を出した『スペースインベーダー』から12年。いまふたたび未知なる宇宙からの侵略者と闘うときがきた!!　キャトルミューテーションを未然に防げ！　インプラントされてもシカトしろ！　ゲーム人生のすべてを賭け、『ＭＪ－12』に挑め！　矢追ちゃんもきっと応援してくれる(推測)。

ボスがウネウネしてら



⬆うわーっ、ボスだ。1ステージ3ラウンド構成で、3ステージごとにボスが出る。ボーナスステージもあったりして、盛りだくさんな感じね。

⬇ルートセレクト。どっちに進んだからどーだ、ということはない。たどりつくところは同じなので、好きにせよ。深く考えちゃ駄目だってば。



ルートを選んでゴーだ

よろしくです

最近の東京では、落ち葉で焼きいもを焼くなどという風情はとんと見かけなくなってしまった。寂しいものよのう……。



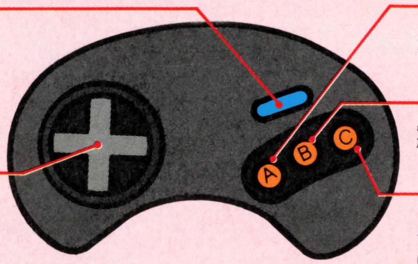
ハードドライビン

テンゲン　12月21日発売　5900円

画面がすべてポリゴンで３Ｄ表示されるイカしたドライブゲーム『ハードドライビン』。アーケードでもすっかりおなじみのゲームだ。で、メガドライブ版のほうはどうかというと、若干処理が遅めになっているとはいえ、あの独特の操作感覚や、他人に見られると恥ずかしいインスタントリプレーなどなど、確かに継承されておるぞ。

じつはこのゲーム、増刊１号でもちょっと紹介したのだが、「あれだけではなにがなんだかわからない」とか、「強力に下手なので面白さがわからない」という、けったいな人々のためにあえてもう一度紹介する。ついでに超初心者のための難所チェックも織り込んでおいたので、冬休み期間中は毎日、宿題をやる前に必ず１時間は練習すること。紅白とかゆく年くる年なども見なくてよい。練習に専念せよ。

HOW TO CONTROL



スタート
ゲームを始めたいときや、ポーズしたいときは、これを押せ!!

ハンドル
左右に押すと、その方向に車が移動するのだ。

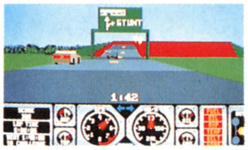
アクセル
加速。押しているとぐんぐんスピードが上昇。

ブレーキ
減速。危ないときにはとりあえずこれを押す。

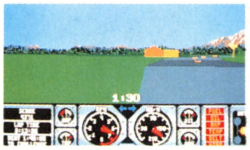
クラッチ
ギアチェンジするときにはかならず押すこと。

トラック2種

『ハードドライビン』には2種類のコースが用意されている。その日の気分と好みでセレクトしたまえ。



⬆スタート後、この緑の標識の先でコースは二手に分かれる。即座に行き先を決めないと民家に突っ込むハメになるぞ。



●スピードトラック
スピードを競うコース。そのため、一般道に近い、ごくありふれたトラックとなっている。



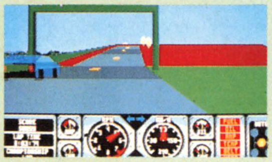
●スタントトラック
文字どおり山あり谷あり大回転あり、苦あり楽ありなんでもありのコース。上級者向け。

晴れた空そよぐ風 憧れのチャンピオンシップラップ

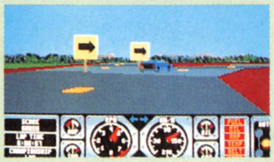
スタントトラックを一定時間内に１周すると、チャンピオンシップラップにトライできるぞよ。



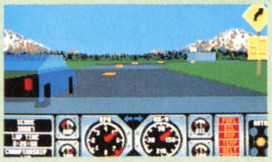
⬆ここではチャンピオンとの１対１の勝負。記録を塗りかえよ!!



⬆左手の青い車がチャンピオンだ。他の車は一切登場しないのだ。



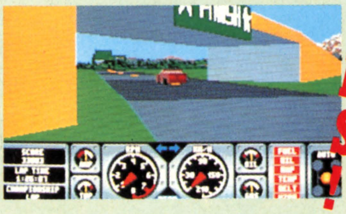
⬆強制的にスタントトラックを走らされる。決まりなので仕方ない。



⬆もう少しで追い越せるぜ。あとはゴールするだけっ。優勝目前!!







FINISH!

飲んでも乗れる、飲むなら乗ろう!!

若葉マークの人のための スタントトラック難所チェック！

スタントトラックはとても凝ったコースになっているため、ズブの素人には歯が立たないことが予想される。そんな素人さんはこのページを読んで研究しましょう。

ゲキトツ注意

橋だ。しつこいが飛びすぎに注意だ。また、橋では見通しが悪いせいでこのようなアクシデントに見舞われることもある。



⬆上ぼり坂では前方が見にくいために、前を走行している車両を確認できないことがあるのだな。



⬆すると当然のことながら大破だ。が、先を走っていた車両はなにくわぬ顔で走り去る。ずるいっ!!

コースアウトに注意

スピードトラックとスタントトラックが分岐する地点には民家が存在するのだが、この民家が曲者。うまく減速しないとかならずといっていいほど激突だ。



⬅これが問題の民家。ちなみに牛を轢くとモーと鳴く。

牛さんもいるよー



⬆民家をうまく越えても油断は大敵なのだっ!!

こんなことも!!

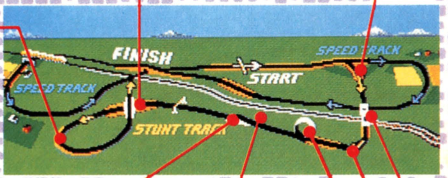


⬆急激な下だり坂にはまったら真逆さまに墜落だぞ。

バンクに突入

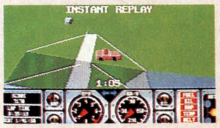


⬅初心者には最大の難所。コースアウトを恐れずにできるだけ内周を走れ。



飛びすぎ注意

うまく民家をクリアーしたら、次は橋。上ぼり坂にさしかかったら、少し減速気味にしなくちゃダメよ。





すかさず減速

ふたつめの橋に突入っ。ここでも最初の橋同様、減速を怠ってはならない。とはいえ、あまり減速しすぎるのも考えもの。なにごともほどほどに。



⬆いきおいよく走っていってしまうとこのとおり。橋が一種のジャンプ台の役割をはたしてしまうのである。



⬆飛びすぎたとき、視界はこのようになる。逆にいえばこのようになったら墜落は免れないということ。

安全第一・久修練行

カンバンをナメるな



⬆うまくループを抜けてうれしいのはわかるが、それでもハンドルはしっかり握ること。ちょっとでもコースアウトしようものなら、看板が情け容赦なく迫ってくる。

第二民家出現



⬅ここのカーブもかなり急だ。橋を越えたあとの急加速は自殺行為といえよう。

慣れないうちはつらいよ大回転

車版シャトルループ。速度をある程度上げておかないと途中で止まってしまう。



⬆この光景が目に入ったら、すかさずアクセルを押して加速するのだっ。

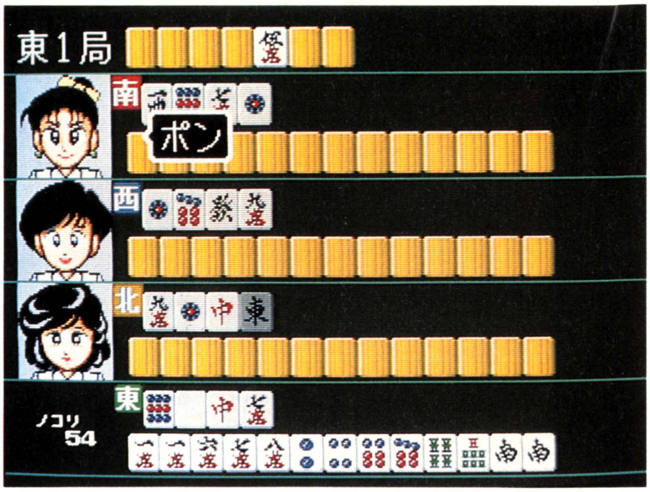


⬆ループの中では見通しが悪い。対向車線にだけは入らないように慎重に。



⬆対向車にぶつかったの図。ループの手前からもう一度やりなおしなのよ。

漫画『大トロ倶楽部』の連載が終わってがっかりしているファミ通読者も多いことであろう。だが憂いに沈むことはこれっぽっちもないぞ。なぜなら、あの、『ぎゅわん自己』がついにメガドライブ化されたからなのだ。『ぎゅわん自己』といえばパソコンを始めとして、ファミコン、PCエンジンなどにも移植され、巷ではいまや麻雀ソフトといえば『ぎゅわん自己』とささやかれるほど(大げさ)。それがこれからはメガドライブでもプレー可となるのだよ。



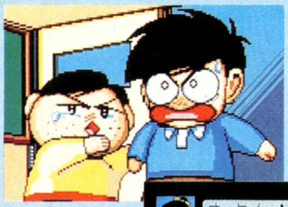
ぎゅわんぶらあ自己中心派
片山まさゆきの麻雀道場

ゲームアーツ　12月14日発売　6800円

メガドライブ版『ぎゅわん自己』には3つのモードが装備されている。ひとつは21人の雀師から自由に対戦相手を選んで楽しめるフリー対戦。次に麻雀養成校・四暗高校を舞台にし烈な戦いが繰り広げられるクラス対抗戦。そして、麻雀に関するさまざまな質問に答え、麻雀の考え方を学ぶ麻雀道場だ。麻雀道場とフリー対戦で腕を磨いたら、さっそくクラス対抗戦にチャレンジ！

クラス対抗戦

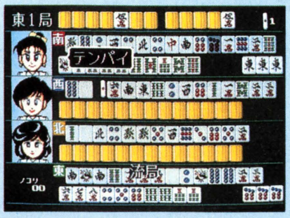
麻雀の弱い東組。そのせいで今日も東組の生徒は上級生にイジメられている。そこで立ち上がったのが、つい最近この学校に転校してきた豊臣君だ。ところが上級生は相手にもしてくれない……。



⬅正義感あふれる豊臣君は上級生たちの振舞をどうしてもガマンできない。しかし……。



➡上級生は「他のクラスをすべて負かしたら対戦してやる」という。豊臣君は他クラスへと向かった。

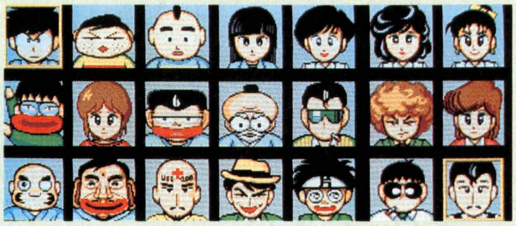


⬅最初は南組から。お相手はキムチちゃん、小雪ちゃん、若葉ちゃん、のかわいい女の子トリオだ。が、甘くみてはいかんぞ。

フリー対戦

好きな雀師と自由に戦えるモード。それぞれの雀師が独特の思考ルーチンを持っているので、飽きるなどということはめったにないはずだ。百戦錬磨、鍛えてもらおう。

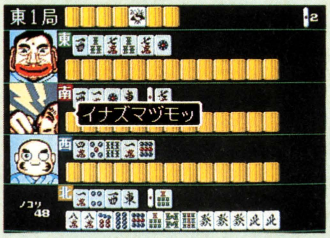
メンツセレクト



⬆勢ぞろいした21人の雀師。ここでカーソルを動かして対戦相手を3人選び出すのだ。最初は弱そうなやつと対戦するがよかろう。



⬅麻雀卓は全自動。まずは、サイコロを振るところから。



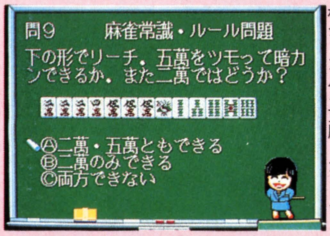
⬅ゲーム中はそれぞれの人物がかなり明瞭な声でしゃべる。



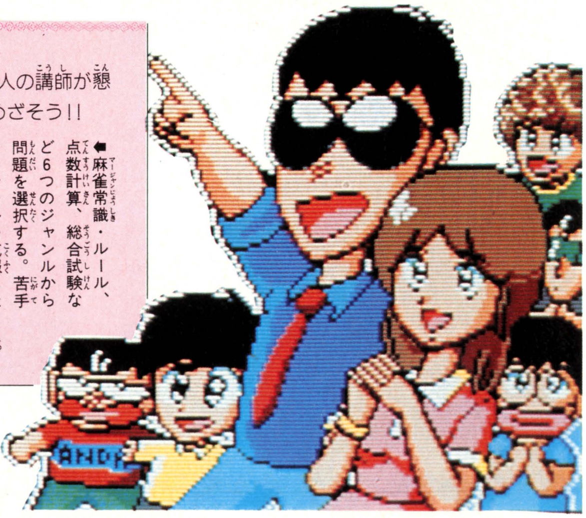
⬅計算も全自動(当然)。麻雀はできるけど計算ができないという人でも十分遊べる。

麻雀道場

総問題数250問を誇る麻雀道場では、6人の講師が懇切丁寧に指導してくれる。全問正解をめざそう!!



⬅麻雀常識・ルール、点数計算、総合試験などの6つのジャンルから問題を選択する。苦手なジャンルを克服したまえ。

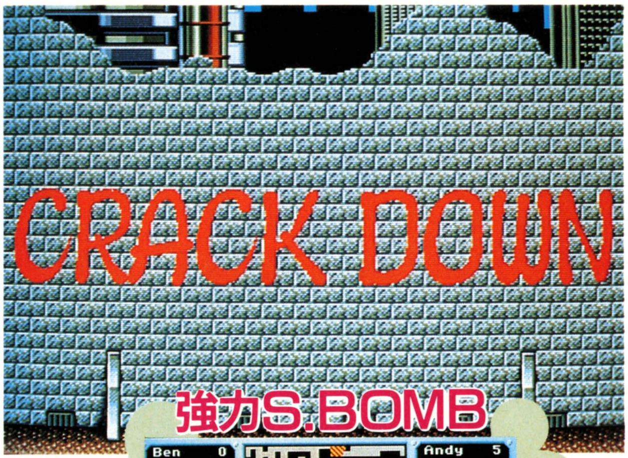


雀師養成学校開校!!

攻撃するだけのアクションゲームというのも、それはそれで楽しいが、現実的ではないと思うこともままある。実際の戦闘では逃げ、隠れるということも重要だったりするものだ。で、それらの見落とされてきた要素を盛り込んだアクションゲームが、この『クラックダウン』である。

確かにルールは単純だし、こじんまりとした画面ではある。が、敵の目をあざむいたり、随所に仕掛けられたワナをかいくぐって進んでいくうちに、感情移入するとまではいわないが、おもしろさがじわりとにじみ出てくる。

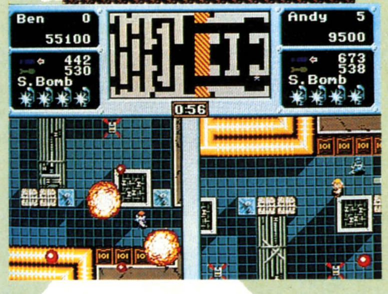
できれば、ふたりで遊んだほうがよい。おもしろさがさらに倍増するぞ。



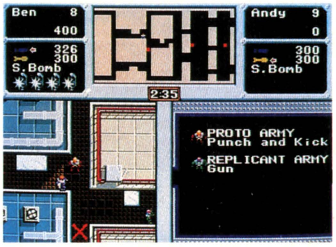
クラックダウン

セガ　12月20日発売　6000円

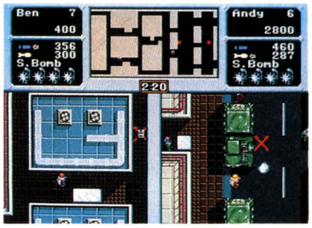
21世紀初頭、人類はその科学力を駆使して、ついに念願の人工生命体創造に成功した。だが、その興奮もつかの間。それを邪悪な野望のために使わんとする者が現われた。狂気の天才科学者ミスターKである。彼はみずからの手で戦闘型人工生命体を開発し強大な軍事力を組織すると、まず、国連の提唱で建設された未来工業都市『アトランティス』を攻撃し、そこを拠点に世界征服へと乗り出そうとしていた。思わぬ事態の展開に国連は超A級特務機関員ベンとアンディを召喚。彼らは爆弾を仕掛けるのが上手なボンバー野郎なのだ。



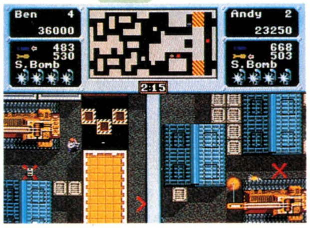
◆スーパーボムは強力な小型爆弾。うずまき状に飛んでいき周囲にいる敵を瞬時に倒せる。補給によってストックが増加する。



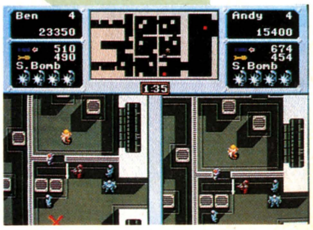
◆ひとりプレー時の画面。右側ウインドーにアイテム名が出る。



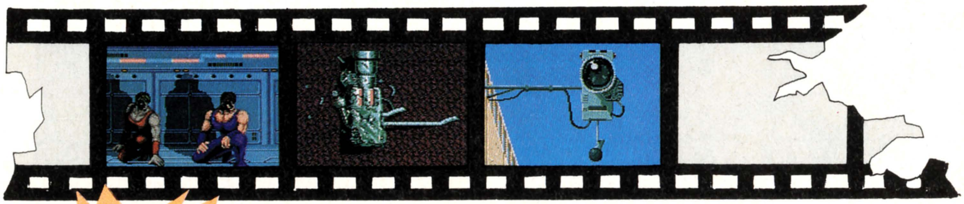
◆ふたりプレーだとこうなる。足を引っ張り合わないよう、協力しよう。



◆先のアクトへ進むほどイジワルなマップに。ここも、落とし穴がジグザグだ。

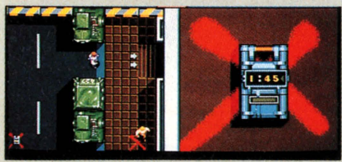


◆自動ドア。敵の移動とのかねあいもあるため、突破はそう簡単ではない。



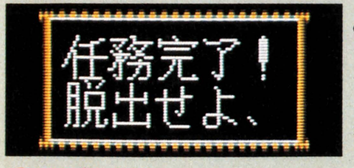
HOW TO PLAY

①×印の場所に爆弾をセット



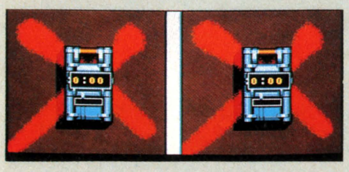
◆マップ上に記された×印。ここに時限爆弾を置いていく。

②このメッセージを確認

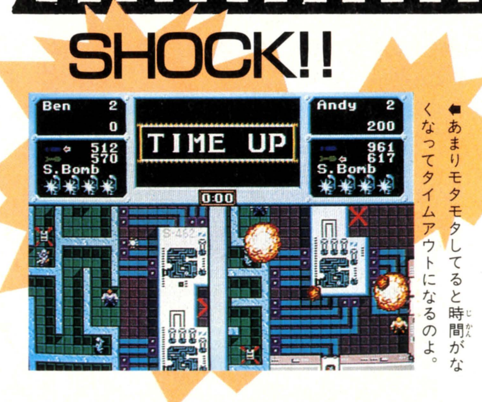


◆すべての×地点に爆弾をセットするとこのメッセージが!

③脱出する



◆出口から脱出すればーアクト終了。次のアクトへゴー。



◆あまりモタモタしてると時間がなくなってタイムアウトになるのよ。

爆弾仕掛けて出口へいこう!!

MEGA GIGA TERRACE

今回は突然だが宣伝してしまうぞ。堀井雄二氏のファミコンボードゲーム『いただきストリート』はもうご存じと思うが、なんと、そのゲームミュージックがCD化されるのだだだっ。しかも、サウンドプロデュースは紅茶のお酒のCFですっかり有名となったフェアチャイルドのリーダー、戸田誠司氏だだだっ。もうレコーディングなどはすっかり済んでしまって、あとは発売を待つのみ。すごくかっこよいCDになったので、期待して、ついでに予約とかもしてもらえると私はとってもうれしいよ。　(上)

禁断の秘技！

KIN DAN NO HI GI !

ファミ通 ㊙ 編集部

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

神経衰弱の全22パターン大紹介だ!!

▶これさえ覚えりゃ天下無敵だぜっ!!

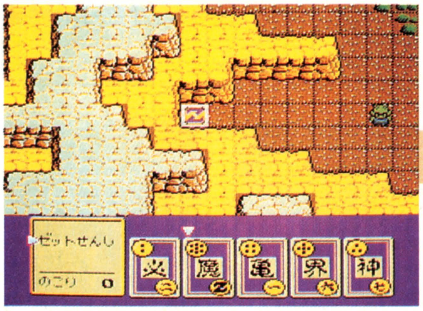


聞いて驚くなかれっ!! なんと、『ドラゴンボールZ』の神経衰弱の全パターンが判明したぞ。なんと、パターンは全部で22種類もあったのだ。ほんと、探すのに苦労したぜ。血と汗の結晶だぞ(大げさ)。

もう、このパターンさえ見れば、全問正解はまちがいなし。全問正解すれば、神経衰弱で取ったカード以外に、もう一枚好きなカードがもらえるのだ。何回も繰り返して神経衰弱をプレーすれば、あっという間に持ちきれないほどのカードの山になるぞ。

そうそう、気をつけてほしいことがある。神経衰弱にチャレンジするとき、最低でもカードを2、3枚開けなければ、どのパターンかわからない。だから、最初にチャレンジする回数を選ぶとき、カードに書いてある数字が7以上を選ぼうぜ。2、3回も失敗すればどのパターンか、必ずわかるから。あとは、ひたすらカードをめくるだけだ。

Zマークに止まると



⬆Zマークの上でうまく止まると、神経衰弱か3枚のカード当てゲームのどちらかがプレーできる。

やった神経衰弱だっ



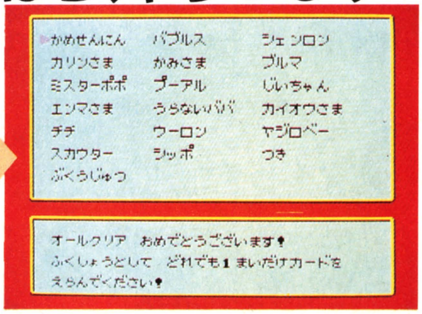
⬆おっ、ここのZは神経衰弱だったのか。ラッキー!! えっと、パターンを見ながらカードをめくろう。

パターンは知ってる



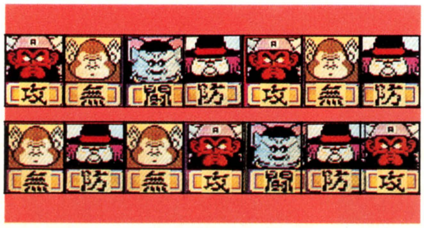
⬆2、3回間違えても大丈夫。ふむふむ、このパターンね。じゃあ、全部めくっちゃうもんね。えへへ……。

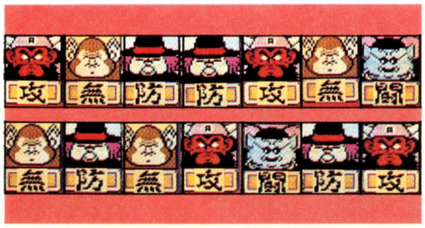
ほら、やりっしゅ

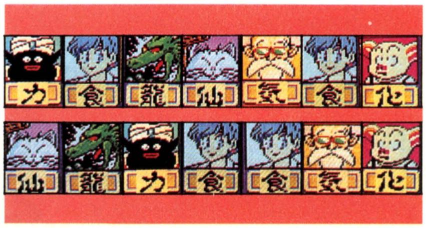


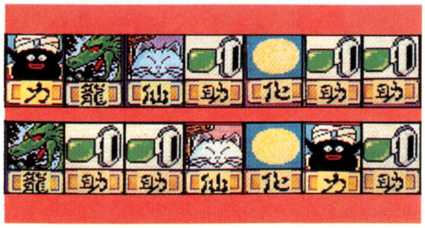
⬆全問正解だぁー。しかも、好きなカードをもらえるぞ。じゃあ、どれにしようかなぁ。これにしよう。

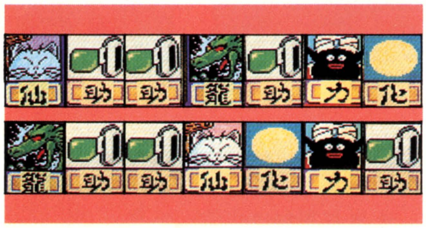




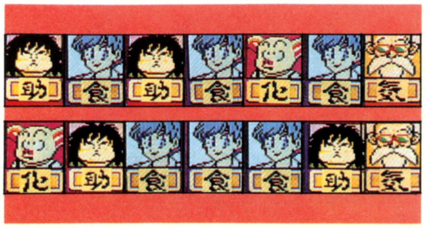


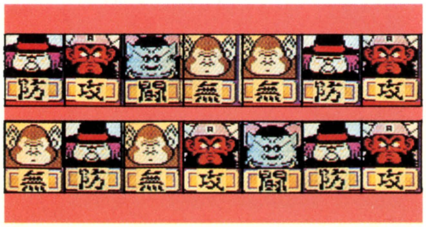


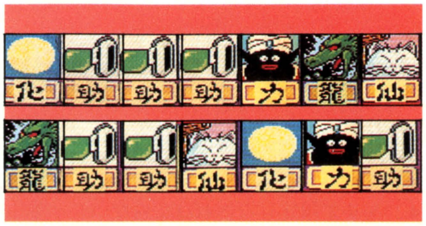












秘技満載のファミコン通信1号は12月21日(第3金曜日)発売です。

図書券 3000円
ファミ通チケット 2400ガバス

FC ロックマン3 ©カプコン

これがパスワードの法則だっ!!

埼玉県　坂本雅章　(会員番号902567)

表1

ボス名	🔴	🔵
スパークマン スパークショック(SP)	4-F	4-F
シャドーマン シャドーブレード(SH)	6-D	
タップマン タップスピン(TO)	3-A	3-A
スネークマン サーチスネーク(SN)	6-F	
ニードルマン ニードルキャノン(NE)	3-D	3-D
マグネットマン マグネットミサイル(MA)	5-F	
ジェミニマン ジェミニレーザー(GE)	5-B	5-B
ハードマン ハードナックル(HA)	4-C	

表2

E缶数	🔴	E缶数	🔴
0	5-C	5	1-C
1	6-E	6	2-D
2	4-E	7	3-C
3	4-B	8	2-F
4	5-A	9	6-A

表3

裏面	🔴	🔵
メタルマン&クイックマン(左上)	1-A	1-A
ウッドマン&ヒートマン(右下)	4-A	
エアーマン&クラッシュマン(右上)	2-B	2-B
クラッシュマン&バブルマン(左下)	6-B	

前ページに続いて、これも特大秘技なのだ。こちらは激ムズアクションゲーム『ロックマン3』のパスワードの法則を紹介しちゃうぞっ。

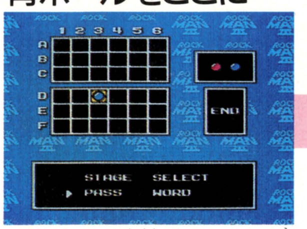
まずは表1を見てほしい。この表の見方を説明しよう。たとえば、スパークマンのスパークショックがほしい場合は、4-Fに赤い🔴を置くといった具合。また、スパークショックとシャドーブレードの両方がほしい場合は、4-Fに青い🔵を置くといったカンジだ。もちろん、スパークショックを持っていればスパークマンとは戦えない。ほかのも同じ。

また、表2はエネルギー缶の個数を設定するためのパスワードだ。エネルギー缶は必ず設定しなければならない。これを置き忘れるとゲームが始まらないのだ。

次に表3。これは最初の8体のボスを倒したあとに、裏面へ行けるパスワードだ。だから表1の青い🔵、4つをまず設定しなければならない。

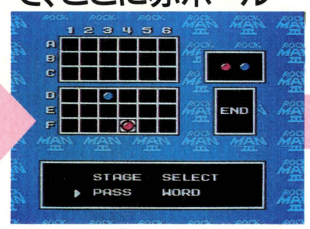
スパークマンとニードルマンとマグネットマンを倒して、エネルギー缶を9個にしたい場合はこうする!!

青ボールをここに



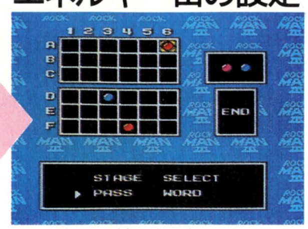
⬆表を見ながら正確にパスワードを打ち込もうぜ。間違えるなよ!!

で、ここに赤ボール



⬆で、ここに赤ボールを置く。4-Fだぜ。さっさと置けこんちくしょう!!

エネルギー缶の設定



⬆エネルギー缶は必ず設定しなければならない。絶対に置け、置くのだぁ!!

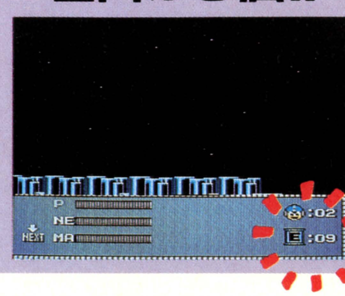
すると

倒してるっ!!



⬅ほら、ちゃんと、倒してるでしょ。いったとおりでしょ!!

E缶が9個!!



⬅しかも、エネルギー缶が9個。こんだけあればラクショーさ。

秘技満載のファミコン増刊2号は12月14日(第2金曜日)発売です。

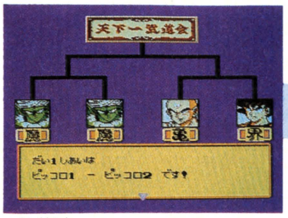
図書券 1000円
ファミ通チケット 850ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

おっとナメック語だぜ!!

神奈川県　山崎半蔵　(会員番号902568)

ピッコロVSピッコロ



⬆対戦表をこのようにすれっ!!

おおナメック語!!



⬆ナメック語でしゃべってるぞい。

みんな、ピッコロはナメック星人だってことは百も承知だよね。天下一武道会のモードで、ピッコロVSピッコロにしてみよう。な、なんと試合の実況中継がすべて、ナメック語になってしまうのだ。でも、何をしゃべっているのか、ぜんぜんチンプンカンプンなのだ。

なにいってんだ?



⬆何いってんだー?　ワケワカだぞ。これはナメック語講座なのか?

図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

隠れ神経衰弱だっ!!

埼玉県　山根優紀　(会員番号902569)

この位置だあ



⬆ちょうど、この位置ね。わかる?

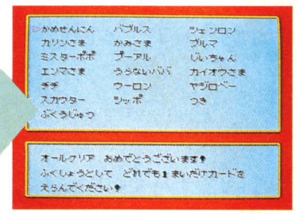
『ドラゴンボールZ』で隠れたZエリアが発見されたぞ。場所は、ガーリックJr.の城のなかだ。写真を見てもらえばわかると思うが、ちょうど右端の行き止まりのところがそう。ここは神経衰弱のエリアなので、さっきの全パターンを見ればバッチリだ。

さっきのパターンを見て



⬆さっきの神経衰弱のパターンを見れば、おちゃのこさいさいだぜ。

オールクリアーだっ



⬆やったぜ!!　オールクリアー。好きなカードを1枚もらえるぜ!!

図書券 1000円
ファミ通チケット 750ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

持ちカードを変える

大阪府　大西盛也　(会員番号902570)

しょぼいカードを



⬆うーん、カードの数字がしょぼい。

持ちカードが1とか2とか、少ない数のカードだった場合、敵に遭遇するのがなんかコワイよね。そんなときは、そこで1回セーブしよう。そして、コンティニューをすれば、カードの数字が変わっているのだ。何回も繰り返せば、いいカードに!!

セーブだっ



⬆その場でセーブして、また、コンティニューすると……。

うまくいけば….



⬆うまくいけば、カードの数字が増えるかもしれない。運がモノをいう。

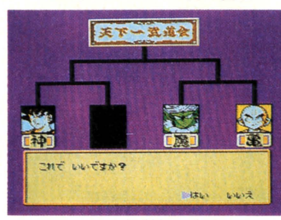
図書券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

FC ドラゴンボールZ ©バンダイ

なんと夫婦対決だ!!

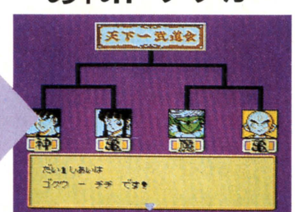
東京都　中本裕路　(会員番号902571)

このように配置



⬆このように、対戦者を設定しよう。

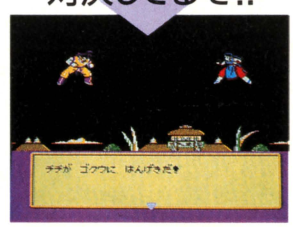
あれ!?　チチが



⬆おっ、チチがいつの間に……。

なんと、悟空夫妻の夫婦対決が見られる秘技なのだ。まず、天下一武道会のモードで、1回戦の左は悟空を置こう。そして、右は何も入れずにあけておく。2回戦の左にピッコロ、右にクリリンを配置したら準備万端だ。それで、試合を始めると、なんと悟空とチチが戦うハメに。

対決してるぞ!!



⬆夫婦ゲンカだ。悟空が浮気でもしたのかな?　がんばれ!!　チチ!!

図書券 3000円
ファミ通チケット 2000ガバス

FC 三國志II ©光栄

戦利品取り放題なのだー!!

兵庫県　大橋弘和（会員番号902572）

10国を攻め取り



⬆どのシナリオでもいいから、とにかく第10国を取る。

戦利品を入手



わざと国を捨て



⬆せっかく取った10国だが、他国へ移動し、国を捨てる。

しばし待つのだ



⬆敵が空白地の10国に移動するまで、じっと待つのだ。

また攻め取れば



⬆まんまと敵は10国に移動してきた。そこを再び攻め取るのだ。

必ず戦利品が!



⬆今度は美女が手に入ったぞ。くり返せば貴重な戦利品がいくらでも!!

戦争に勝つと、戦利品としてアイテムを手に入れられることがある。アイテムは全部で16種類だけど、戦争に勝てば必ず手に入るわけじゃないから、全種類集めるのは不可能に近いはず。

ところが、このアイテムをいくらでも入手してしまえる秘技が発見されたのだ。その方法とは、第10国に攻め込み、勝つこと。それも、一度じゃダメ。10国を取ると必ず戦利品が手に入るから、すぐに全武将を他国に移動させ、国を捨てるのだ。そして、敵が空白地の10国に移動してくるのを待ち、そこを再び攻め取る。また戦利品を手に入れたら10国を捨て、敵の移動を待つ。くり返し攻めれば、いくらでも戦利品を集められるぞ。

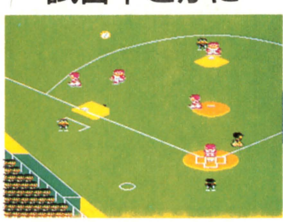
図書券 1000円
ファミ通チケット 800ガバス

FC なんてたって!!ベースボール ©サン電子

試合中にリセットだ

東京都　高橋　正（会員番号902573）

試合中とかに



⬆どこでもいいので、コマンド入力。

㊙ スタートボタンを押しながらセレクトボタンを押す

タイトル画面に



⬆あじゃぱー。リセットされてタイトル画面に戻ってしまったぞ。

ダブルカセットでおなじみの、『なんてったって!!ベースボール』にリセット技があった。ゲーム中どこでもいいから、PCエンジンのリセットと同じように、スタートボタン（PCエンジンはランボタン）を押しながら、セレクトボタンを押してみよう。すると、タイトル画面に戻るぞ。

図書券 2000円
ファミ通チケット 1100ガバス

PC エアロブラスターズ ©ハドソン

最強ブラスターズだ

広島県　広瀬浩一（会員番号902574）

ふたり用でスタート



⬆まずは、ふたり用でゴーゴー!!

合体だっ!!



⬆そしたら、パッドを付け変えて、ひとり用にして、合体させろ!!　えいっ。

なんか強いぞ



⬆うまくいけば、別々のアイテムが、同時に使えるぞ。こりゃ、強いわ。

マルチタップを使い、ふたり用でゲームをスタートさせよう。そして、マルチタップを取ってパッドをひとつ差し込む。ゲームが始まったら、すぐに左上か左下にいって2機を重ねよう。すると、攻撃力2倍のスーパーエアロブラスターズの完成だ。アイテムもふたつ取れば激強!!

図書券 3000円
ファミ通チケット 2400ガバス

PC エアロブラスターズ ©ハドソン

サウンドテスト、クレジット増加、難易度設定のコマンド

大阪府　上原進一（会員番号902575）

サウンドテストだ

タイトル表示中に



⬆タイトル画面で、間違わないようにコマンドを入力。あせるなよ。あせあせ!!

タイトル画面で右を3回押してセレクトボタンを押す

クレジットだ



⬆画面右下にクレジットの表示がでたら、成功だ。パッドの上下で変更できるぞ。

セレクトボタンを押すと



⬆セレクトを押せば、サウンドテストもできちゃうぞ。タリラリラン!!

サウンドテストとクレジット増加、難易度変更の三身一体(?)のコマンド紹介だ。

タイトル画面でコマンドを入力すると、画面右下にCREDITと表示され、コンティニューの回数が自由に変えられるぞ。しかも、そこでセレクトボタンを押すとサウンドテストになる。

また、右下とセレクトボタンを押せば、タイトルが紫色になり、難易度が低くなるのだ。

右下とセレクトボタンを同時に押す

簡単モード



⬅タイトル画面が紫色に変化する、簡単モード。

左上とセレクトボタンを同時に押す

難しモード



⬅タイトル画面が黄色になったぞ。ムズいモードだ。

ファミ通 秘 編集部

PC ナグザットスタジアム ©ナグザット

おもしろパスワード3つ紹介だっ!!

サウンドテスト

パスワード SOUND

ペナントモードでコンティニュー



⬅この画面でパスワードを入力せよ。

➡毎度おなじみ、サウンドテストだ。

♪サウンドテスト♪♪

ボールがよく跳ねるモード

パスワード BOUND

ふだんは



⬅ふだんは、緑色の球場だよね。ボールの軌道もふつうだ。

➡球場が茶色に。しかも、ボールがバウンドしやすい。

よくバウンドする

4画面モード

パスワード 4GAMEN

パスワードを入れれば



⬅おなじく、この画面でパスワード入力

画面が分割

➡画面が細胞分裂。気味が悪いなぁ。

ペナントモードでコンティニューを選び、SOUNDとパスワードを入力してみよう。すると、いかすサウンドが聴ける、サウンドテストになるのだ。耳にタコができるくらい聴け。

こんどは、同じくパスワード入力のときに、BOUNDと入力だ。すると、球場の色が変わって、打った球がゴムボールのように異常にバウンドをするのだ。ほんと、取りにくいよぉ〜。

また、4GAMENと入力すれば、画面が4分割されるぞ。この秘技、ほんと何の役に立つんだろうね。見にくいだけだと思うんだけど……。なんか、象印クイズヒントでピントなカンジだ。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1450ガバス**

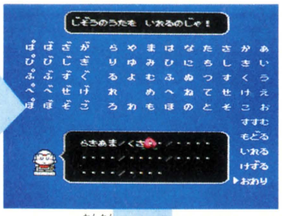
PC 桃太郎活劇 ©ハドソン

地蔵の歌でエンディング

神奈川県　橋本健一（会員番号902577）

（簡単モード）
らきあまくさ
（ふつうモード）
こちみたしよ
（難しモード）
きゆかたいと
（ゲロゲロモード）
じうよしたすま

このように入力



⬆じゃあ、簡単モードのエンディング。



⬆こんなに簡単にエンディングが見られてしまっていいのだろうか？

『桃太郎活劇』で、おもしろい地蔵の歌が発見されたぞ。それぞれのエンディングが見られるパスワードなのだ。それぞれが、『桃太郎活劇』の制作スタッフの名前を逆さから書いたものなのだ。超ムズのゲロゲロモードのエンディングも拝めるぞ。

図書券 **2000円**
ファミ通チケット **1400ガバス**

MD バーニングフォース ©ナムコ

残機増加でムヒヒ!!

東京都　井口武彦（会員番号902578）

タイトル表示中に



⬆かっこいいタイトル画面。ここで、コマンド入力するのだ。ほいほい!!

イカした3Dシューティング、『バーニングフォース』で、残機が10機になるコマンドだ。タイトル画面で、B、A、B、A、A、C、A、Aの順にボタンを押してスタートさせるのだ。残機が増えて、しかもアイテムによる無敵時間が2倍になるぞ。

B、A、B、A、
A、C、A、A、
の順にボタンを押し
スタートを押す

残機が10機も



⬆残機が10機に、増え増え!!　10機といわずに100機ぐらいおくれー。

図書券 **1000円**
ファミ通チケット **800ガバス**

GB ベリウス ©サミー工業

パスワードで体力回復

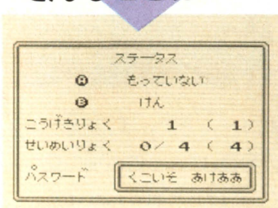
東京都　清田昌宏（会員番号902579）



⬆あららー。ダメージを受けてしまったよん。あいたた、あいたた!!

ふたり同時プレー可能のRPG『ベリウス』で、簡単な体力回復の秘技を見つけたぞ。やり方はすごくラクチン。ダメージを受けている状態でパスワードを取り、リセットしてそのパスワードを入れるだけ。それだけで、体力が満タンになっているのだ。ねっ、なんか儲けたカンジ。

そんなときは……



⬆すかさず、パスワードを取るのだ。

体力回復だぜ!!



⬆コンティニューで体力満タンなのだ。

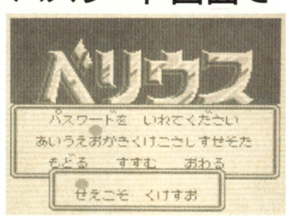
図書券 **1000円**
ファミ通チケット **750ガバス**

GB ベリウス ©サミー工業

隠れアイテムだぞ!!

東京都　井川　徹（会員番号902580）

パスワード画面で

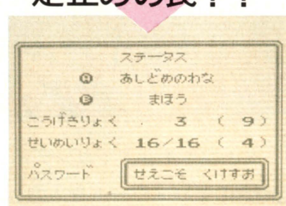


⬆この画面でパスワード入力しよう。

パスワード入力時に
「せえこそ くけすお」
と入力する

同じく『ベリウス』で、隠れアイテムが発見された。右上のパスワードを入力すると、〝足止めの罠〟というアイテムが装備されているのだ。効果は……。じつは、効果どころか使うことができないのだ。結局、持っていても意味がないのだ。じつは秘秘があったりして……。

足止めの罠??



⬆このアイテムは役立たずなのねん。持ってても使えないよ。

KIN DAN NO HIGI

禁断の秘技！大募集

豪華な賞品がもらえるガバスシステム。金色に輝くガバスをどーんと集めるには、この禁断の秘技のコーナーに応募するのが一番の近道なのだ。

キミの見つけた秘技が採用された場合は、秘技のスルドサに応じて全国共通の図書券（1000円～10000円分）とファミ通チケット（500ガバス～5000ガバス）がもらえてしまうのだ。さらに、まだファミ通会員証を持っていないキミには、会員番号を登録した会員証もプレゼントされる。

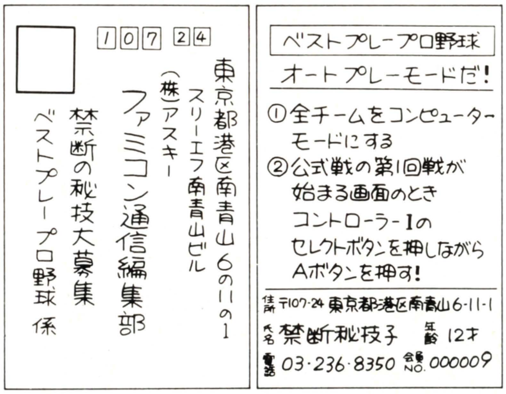
会員証に登録された会員番号は、世界中でたったひとつ！　キミだけのものだ。すでに会員証を持っているキミは、応募のはがきに自分の会員番号を必ず書こう。

応募する秘技は、ほかの雑誌に載っていないモノ、ファミコン本体やソフトを壊すおそれのないモノ、そして、キミ自身が見つけたモノに限る。

これだっ!!　という技が見つかったら、すぐに下のはがきの書き方をよく読んで、急いで送ってくれ。

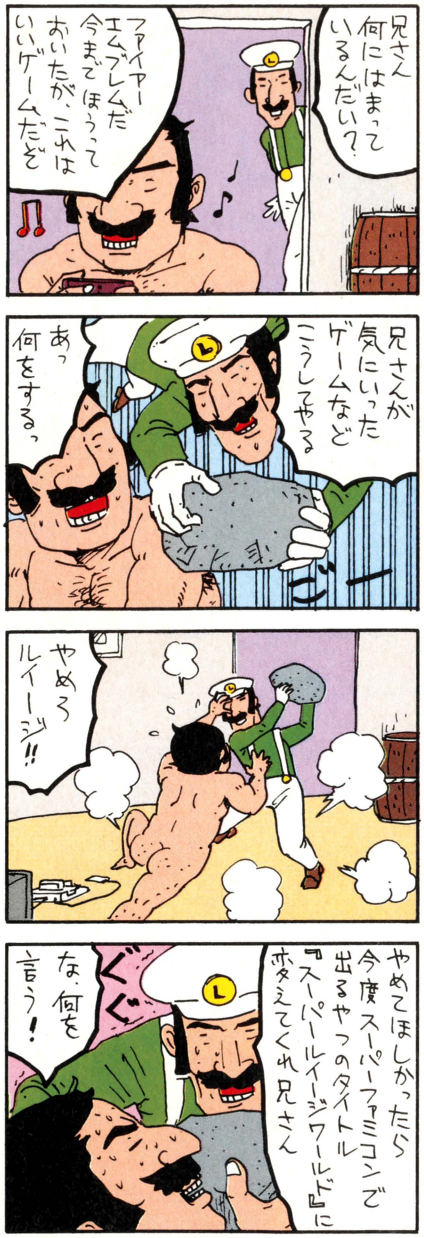
はがきの書き方！

はがきのウラに、キミの住所、氏名、年齢、電話番号をはっきりと書き、いちばん上に大きな字でゲーム名を書こう。さらにその下に、技の内容をひとことで書いてくれ。技はできるだけ具体的に説明してほしい。どこで、なにを、どうするかをわかりやすく書くこと。そして、会員番号を持ってる人は会員番号を書き、持っていない人は会員番号を記入するところに"なし"と書くこと。会員番号のない人も、採用されれば、会員登録をして会員証を送るよ。



あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集（ゲーム名）係

はまり道 ＋ 吉田戦車



NEW'S CLUB

GOODS　SPORTS
CD　LEISURE
VIDEO　EAT
MOVIE　GIRLS
BOOKS　ITEMS
EVENT　GAMES
CONCERT　PRESENTS

GOODS

1990年もホント残すところあとわずかだね。あ〜あ、もっと勉強しておけばよかったなぁとか、彼にもっと優しくしてあげればよかったわ♡　なんて反省してる人も多いんじゃないかな？　なかには、僕の力が足りないばっかりに、世界がちっとも平和にならない！　なんて大それた反省をしてる人もいるかもしれない。

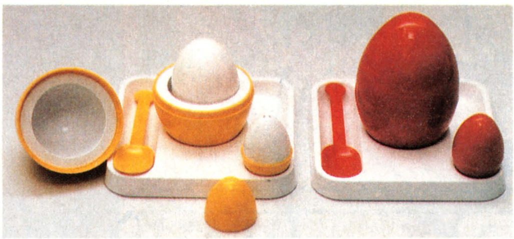
まあ、どっちにしろ今年もあと20日くらいなんだし大いに反省するのもよいでしょう。だって、その反省のあとには、楽しい楽しいお正月が待っているんだもの。ちょっとくらい暗ーくしていたほうが、そのあとの喜びが大きいもんね。

みんなは、お正月はどうやって過ごすのかな？友達とスキーに行く？家族で旅行？　1週間は休みがとれるんだから、いろんな計画が立てられるよね。それにお年玉成金にだってなれるんだから、買いたいものだって好き放題、やり放題だぞ。あのスーパーファミコンもお年玉成金にとっては、恐るるに足りず。文句いうと買っちゃうぞーってなもんなのだ。

オットこんな話をしているだけで、何だか元気が出てきたのだ。旅行にいく計画はないけど、そのかわり何か楽しげなグッズを買っちゃおうかな。お年玉ももうもらえないけど、私たち働くおじさんにはボーナスという強い味方がいるんだもんね。へへへ、何かおもしろいものないかなぁ、というわけで今街で話題になっているグッズを紹介するぞ。

まず、最初に紹介するのが、手巻きラジオ。ボディーラインもスッキリしててオシャレな雰囲気。それでいて、電池いらずのアウトドア志向ってのがニクイよね。グールグル自分で巻いてできたエネルギーがちゃんと電気に変わって、その電気が働いて音を出してるのかと思うと、何だかウレシクなってきちゃうのだ。

次なる話題のグッズは、ハンディー映写機〝ねんねの前はかまってチョ！〞。最近はビデオが一般的になったから、ホームムービーも楽しめるんだけど、やっぱり映画というからには、暗くしないと



⬅ドイツ製のモーニングセット。ゆで卵が1時間保温できる。●エッグウォーマー　2千200円　FPGインターナショナル　☎045・531・9739



➡世界初の本格的オートフォーカスを搭載した双眼鏡。無限大から2メートルの距離までピントが合うからどんな用途にも使えるぞ。また、視点を遠景から近景に移動させても自動的にピントを合わせる機能があるのだ。●オートフォーカス双眼鏡 8×22　39800円　ミノルタ　☎03・435・5500



➡コピーやワープロの文字、ボールペンまで消せる高性能消しゴム。●ハイパレイザー　700円　ぺんてる　☎03・866・6161



⬇ボディーにはスイッチ類が一切ないオシャレなヘッドホンステレオ。重量は電池を入れてもたったの190グラム。●エスペラ25000円　三洋電機　☎06・901・1111



⬆ひと目で硬貨の枚数がわかる。貯金箱として使ってね。●コインカウンターエンゲルス　3000円　ハシ・コーポレーション　☎03・389・4184

観ることができないぞ！　という毅然としたところがないと、気持ちが盛り上がんないんだよね。その点、このマシンは絵は動かないけど、部屋を暗くしてカシャカシャとスライドを動かしながら観られるから、うなずけるものがあるのだ。もうちょっとソフトが充実してくれるといいんだけどな。うーん検討の余地はあるぞ。

もうひとつ話題のものをあげるなら、ゴーストバンクかな。やっぱり一年の計は元旦にありなんだから、むだ使いを抑制する意味においても、貯金箱をリストに入れておくべきだと思うのだ。この貯金箱、コインを上部におくと、ゴーストがパックリとコインを食べていく仕掛けになっている。よくあるタイプだけど、このゴーストの表情が捨てがたいものがあるのだ。

特におもしろそうなものから3つ選んでみたけど、ほかの品々もそれぞれに特徴があって、いざ買うってときになったら悩んじゃうだろうな。でも、買い物で一番楽しいのは、どれを買おっかなぁ〜って悩んでいるときなんだから、それは、それで良しとするか。

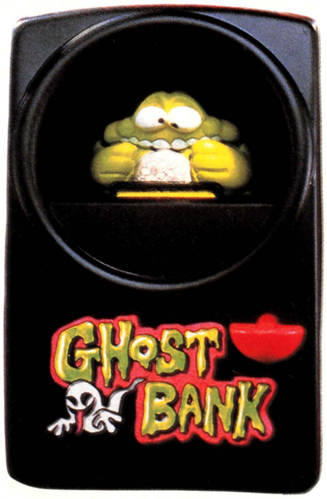
お正月やクリスマスを前に自分の物や、友達へのプレゼントなどみんなもショッピングの時間が増えるだろうけど、いろいろ研究して、キミだけのスグレモノグッズを探しだしてね！



➡これ何だかわかる？　じつは消しゴムにクレヨンなのだ。スクリューやレンチが消しゴム。スプーンやフォーク、ヨーヨーがクレヨンだ。使うのがもったいないくらいだ。●**消しゴム、クレヨン**　200円～700円　ノースランド　☎05・62・0528



⬆片手で操作できるスライド投影機。弟や妹へのプレゼントに。童話スライド3巻付き。●**ねんねの前はかまってチョ**　3800円　ピープル　☎03・862・3735



⬆投入口にコインを置いてレバーを押すと、モンスターがコインを食べてしまうのだ。貯金が楽しくなる。●**ゴーストバンク**　1800円　トミー　☎03・693・8630



⬇懐しい発光ダイオードを使った腕時計。リューズを押すと2分間だけ発光する。●**ルヴァン**　4万6千円　セイコー　☎03・563・2111



⬇手巻きラジオ。1分間巻けば、10分間使用できる。ACアダプターでの充電も可能。こんなラジオがあれば、非常時にだって安心だ。●**FM/AM手巻充電ラジオ**　6000円　ツインバード工業　☎0256・92・6112





⬅⬆吸着盤の働きでどこにでも装着できるペンセット。●**スタンデックス**　1500円　ミドリ　☎03・626・4021

CD

FAIRCHILD
せかいのうた



知ってる人は知ってる、とにかくPOPなバンド、FAIRCHILDのニューアルバムだぞ。

今回のタイトルは『せかいのうた』。世界に向けて彼らの魅力を大爆発させた自信アリアリの作品なのだ。収録されているのはシングルでもヒットした『探してるのにい』をはじめ、『忍者のうた』、『じょうだんじゃないよ』など、全11曲。どれも軽快でアクティブなメロディーだぞ。なかでも『オリエンタルガールのうた』は、リードボーカルのYouが日本人の意地をかけて歌うというイケイケSong。必聴の価値ありってやつだぜ。

●ポニーキャニオン
発売中/2800円込

西田ひかる
ときめきのプロローグ



このアルバムをレコーディングしている期間に高校の卒業と大学の入学が重なり、大忙しだったひかるちゃん。それだけにこのアルバムの一曲一曲が彼女にとっても思い出深いものとなったようだ。ぜひとも聞いてみたいね。

●ポニーキャニオン
発売中/2800円込

酒井法子
イヴの卵



酒井法子ちゃんの待望のニューシングルがリリースされたぞ。収録曲は『イブの卵』、『20才へのInterlude』、『ウィンター・ガーデン』の全3曲。タイトルからもわかるように、少女と女性のちょうど中間を歌う。今の法子ちゃんにピッタリの曲なのだ。

●ビクター音楽産業
発売中/900円込

中山美穂
Collection II



この頃ドラマでの活躍が多い中山美穂ちゃん。歌ってる美穂ちゃんが一番好きって人のための贈り物がこのアルバムだ。ヒットシングルばかりを集めて美穂ちゃんの魅力大爆発だぞ。ドラマの主題歌も含めて全10曲収録。

●キングレコード
発売中/2800円込

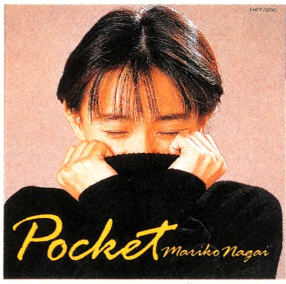
杉本理恵
クレリア



『イース』から誕生したアイドル杉本理恵のフル・アルバムが完成したぞ。タイトルは『クレリア』。『イース』のなかで使われた曲をもとにリメイクされた作品も入ってるから、ゲームファンには聞きのがせないアルバムなのだ。

●キングレコード
発売中/3000円込

永井真理子
Pocket



テレビドラマの主題歌として話題となった『悲しまないで』をはじめ、'89年の大ヒット『ミラクルガール』や最新シングル『ZUTOTO』など全14曲を収録。今までの真理子のすべてをつめ込んだベストアルバムだぞ。

●ファンハウス
発売中/3000円込

ゲームミュージック
ぎゅわんぶらあ自己中心派



あの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』がCDになって登場したぞ。現在発売されているソフトと来春発売予定のPCエンジンCD-ROMのなかから、なんと25曲もの音楽を収録してるのだ。『ぎゃん自己』の集大成だぞ。

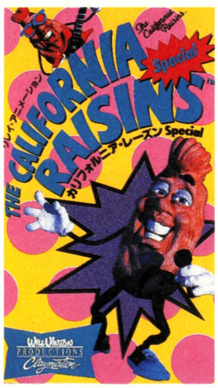
●ビクター音楽産業
発売中/2500円込

VIDEO

今さら言うまでもないけど、ビデオの魅力って何度でも観ることができるってこと。踊りのステップを覚えたり、ゴルフのスイングをまねしたり重宝だよね。

今回紹介するビデオも、その価値が十分納得できる作品だぞ。関西お笑い界の虎の穴といわれる、あの吉本新喜劇のギャグの真髄をじっくり研究して、ギャグ名人を目指すのだ。『カリフォルニア・レーズン』で上品にダンスステップを研究するのも、また良しだ。

カリフォルニア・レーズン・スペシャル



全米で大人気の粘土アニメだぞ。もともとはコマーシャルで使われたんだけど、今ではテレビでスペシャル番組が組まれるほどの熱狂ぶり。歌も踊りも本格的でマイケルもまっ青だ。

●ポニーキャニオン
VHSのみ/58分
発売中/6800円

吉本新喜劇ギャグ100連発2



関東の人にはちょっと馴染みが薄い吉本新喜劇。あの明石家さんまやダウンタウンなど、大阪の芸人すべてに影響を与えたという、吉本新喜劇ギャグのすべてがわかる必見ビデオだ。

●エイチ・アール・エス・フナイ
VHSのみ/60分
12月14日発売/4900円込

県立海空高校野球部員山下たろーくん

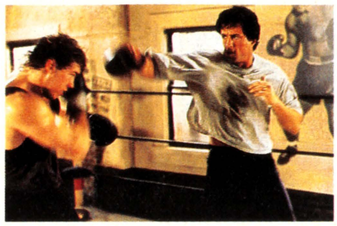


少年ジャンプで好評だったマンガのアニメ化。史上最低の野球部員だった山下たろーくんが、努力を重ね史上最高を目指す熱血ほのぼのアニメだぞ。史上最高の感動が味わえる!?

●東芝EMI
VHSのみ/45分
発売中/3500円込

MOVIE

ロッキーが求めていたものは勝利ではなかった 最後の戦いとなるシリーズ完結編『ロッキー5』



1976年の『ロッキーⅠ』の公開から15年。ついに『ロッキー』シリーズの完結編が完成したぞ。シリーズ5作目となるこの作品を監督するのは、第1作で見事アカデミー賞を獲得したジョン・G・アビルドセン。また、妻のエイドリアンや義兄のポーリーなどお馴染みの面面に加え、トレーナー役のバージェス・メディスが回想シーンで登場と、あらゆる面で原点に返った作品となっているのだ。さて、そのロッキー最後の活躍は……。

ロシアの強敵ドラゴを倒したロッキーは、勝利の栄光のなか家族とともに幸福な日々を送っていた。しかし、それも束の間、彼の肉体は、パンチドランカー症に蝕まれていたのだった。彼は家族のため引退を決意した。

義兄ポーリーの事業の失敗から全財産をも失ったロッキーは、生まれ育ったフィラデルフィアに移り住み、ミッキージムでトレーナーとして働きだした。そんなある日、彼は若きボクサー、トミー・ガンと出会う。ガンの粗削りのファイトは、若き日のロッキーと重なるものがあった。ガンのトレーナーとしての再出発は、ロッキーにとって残された唯一の希望となるかと思われた。しかし……。

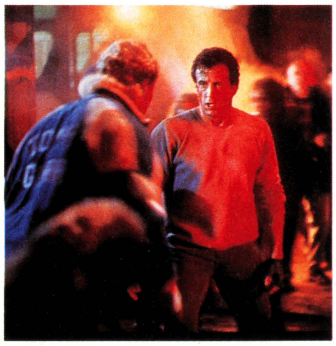
悪徳プロモーターの出現によりロッキーの唯一の希望は打ちくだかれた。ガンは金と名声に目がくらみ、非情にもロッキーとの試合を望んだのだった。

さて、このあとのラストバトルなんだけど、詳しいことは観てのお楽しみ。シリーズ最高の盛り上がりは間違いなしだ。乞う御期待ってところだね。

●UIP映画配給／公開中







ファンでなくても絶対見て『ワイルド・アット・ハート』

'90年カンヌ国際映画祭でみごとグランプリを受賞した『ワイルド・アット・ハート』のご紹介だ。

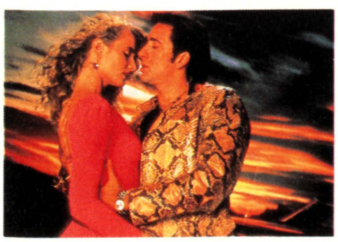
監督は、『イレイザーヘッド』や『デューン／砂の惑星』、『ブルーベルベット』のデビット・リンチ。最近では、アメリカのテレビ番組『ツイン・ピークス』で驚異的な視聴率をあげて話題になったよね。

ストーリーは、ギャングから命を狙われる男と彼の恋人との逃避行を描くものなんだけど、全編にあのデビット・リンチ的な映像があふれていて、じつに不思議な映画に仕上がっている。

思わせぶりな恐ろしいシーンのあとに妙に明かるいシーンを持ってきたり、この監督は一体何を考えてるんだろうと不思議に思ってしまう一方で、彼の映像魔術に惑わされてしまう……。

怖くて美しくてゾクゾクして、しかも笑えてしまうデビット・リンチの傑作だ。

●KUZUIエンタープライズ配給／'91年1月公開





BOOKS

雁屋哲
美味しんぼの食卓



マンガ『美味しんぼ』の原作者、雁屋哲氏が書いたヨダレが出そうな文庫だぞ。素朴な方法で本物の美味を引きだす雁屋流クッキングを紹介した究極の食べものエッセイなのだ。

●角川文庫／390円込

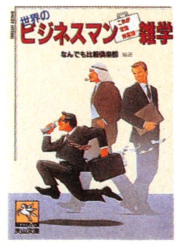
われら釣り天狗
釣り天狗にささげる本



テレビ東京で76年から80年まで放映された番組の文庫版。撮影スタッフは、いずれもキャリア20年以上の釣り天狗。その彼らが集めた秘伝の数々を一挙公開だ。

●青春出版社／460円込

なんでも比較倶楽部
ビジネスマン雑学



世界には、いろんな会社がありそれぞれに変なルールがいっぱい。例えば、午後3時には退社だったり、ランチのあとには、昼寝タイムがあったり。ほかにも変な実話が満載だ。

●天山文庫／440円込

宮本輝
五千回の生死



「一日に五千回ぐらい、死にとうなったり、生きとうなったりする」男との束の間の奇妙な友情を描いた表題作『五千回の生死』をはじめ、人間の深みに迫る9つの短編を収録。

●新潮文庫／320円込


Nintendo
GAME BOY
12月8日発売!!
¥3,800(税込)
鬼忍降魔録
ONI
おに
変身!!
鬼神の血を引く天地丸は、鬼神・魔封童子へと変身する。
魔封童子。それは「鬼忍降魔録」に語られる最強の鬼であり、魔を打ち払う力を秘めた伝説の鬼なのだ! あなたは天地丸となり、鬼に変身する!
技!!
忍びの術と鬼神の能力!! 人知を超えた技の数々を使って、日本全国を駈け巡る! 強力な技と術の真っ向対決! 命の続くかぎり運命を賭た激戦は終わらない。襲いくる危機に対して、あなたは天地丸となって6種類の忍術と鬼神の能力を駆使する!
謎!!
妖怪の企む野望とはなにか? 天地丸自身に隠された秘密とはなにか? 苦しみと激戦のすえに、見えるものはなにか? 追うごとに証されてゆく事実と陰謀。そして、旅立ちと戦いを定めた運命。あなたは天地丸となって、この謎に挑戦する!
冒険!!
東に走り、南に飛び、西に駆け、北に馳せる。平安の雅びさの影に、繰り広げられる隠忍VS妖怪の熾烈な戦い! 野望を企む妖怪たちを相手に危機と苦難をくぐり抜け、裏街道を走り抜ける! あなたは天地丸となって、苦しい冒険に旅立!
ゲームボーイは任天堂の商標です
©パンドラボックス/ウィンキーソフト
©BANPRESTO・1990
BANPRESTO
バンダイグループ
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 バンダイ第3ビル 〒111
お問いあわせ先:03-847-6320 電話番号はよく確かめてネ

CONCERT

音楽神スティービーが贈る愛のクリスマスプレゼント

ファン待望の新作『カンバセーション・ピース』のリリースを控え、またまた全世界的に大注目を浴びているスティービー・ワンダー。音楽的に斬新なスタイルを追求しながらも、つねにポップで愛情溢れるサウンドを作り出す姿勢には、なんだか神がかったものすら感じるよね。

そんな彼がこの12月にまたまた来日を果たす。しかも東京公演はクリスマスイブにバッチリ当たっているという、タイムリーなコンサート。音のサンタ、スティービーの愛のこもった贈り物をたっぷりいただこう。



●12月14日・15日・16日　大阪城ホール　開演19:00（16日は15:00）Ｓ席7000円込　Ａ席5000円込　キョードー大阪　☎06・345・2500
●12月19日　名古屋・レインボーホール　開演19:00　Ｓ席7000円込　Ａ席5000円込　キョードー名古屋　☎052・962・0511
●12月23日・24日　東京ドーム　開演18:30（23日）17:00（24日）Ｓ席7000円込　Ａ席5000円込　キョードー東京　☎03・5237・9000

幻想に浸るのも楽し…マルコシアス・バンプ！

『イカ天』出演で人気に火がつき、待望のメジャーデビューを果たしたのが今年の10月。しかしそれ以前に自主制作でリリースしたＣＤが、５万枚以上の販売記録を達成していたというケタはずれのパワーを誇るのがこのマルコシアス・バンプ。ロングヘアーになまめかしいメイクアップ、一見するとキワモノのニューハーフバンドかと思えちゃうけど、じつは'90年代日本ロック界最大のニューホープとまでいわれている大物なのだ。

彼らの魅力といえば、なんといっても幻想的な歌詞の世界と抜群の演奏力に支えられたダイナミックなサウンドにつきる。容姿のせいでいまのところ女性ファンが多いようだけど、このサウンドは男性が好きになっても決してオカシクないぞ。たまには幻想的な感覚に身を委ねるコンサートに、足を運んでみるのもいいんじゃない。

●12月18日　東京・中野サンプラザ　開演18:30　3605円込（全席指定）ホットスタッフ・プロモーション　☎03・857・9999
●１月18日　仙台市青年文化センター　開演18:30　3090円込（全席指定）M'sコーポレーション仙台　☎022・222・4000
●１月22日　札幌市民会館　開演18:30　3090円込（全席指定）WESS　☎011・613・9000
●１月26日　福岡・ももちパレス　開演18:30　3090円込（全席指定）キョードー西日本☎092・714・0159
●１月29日　大阪・御堂会館　開演18:30　3090円込（全席指定）GREENS　☎06・454・8834



EVENT

千葉・幕張メッセで、食と緑の博覧会開催中

食と緑。生命にとって重要なこの２項目をテーマにしたイベント『食と緑の博覧会―ちば'90』が、幕張メッセで開催されているぞ。会場は３つのゾーンで構成。このうちテーマゾーン、テーマ展開ゾーンでは、大型映像ホール、各種パビリオン、ブース展示などにより、千葉の食と緑が多方面から紹介されている。一方、会場演出ゾーンは、世界のレストラン、ワールドバザール、フリーマーケットなどさまざまなアトラクション的イベントが開催され、楽しみながらテーマを考えるという趣向。

地球の環境破壊が深刻になってきた現在、ふだんなにげなく接している食や緑について、ちょっとマジになって考えてみる必要があるのかもしれないね。なにかと慌ただしい年末の時期だけど、こういうイベントで頭をクリアーにするのも悪くないと思うよ。



●12月16日まで。幕張メッセ　10:00～18:00　大人1500円込　高校生1000円込　小・中学生700円込　博覧会事務局　☎0472・96・4075～9

SPORTS

アメフト日本一の栄光を勝ち取るのはどこだ？

大学チャンプと社会人チャンプどうしが、アメフト日本一をかけて戦うのがこのライスボウル。現在両リーグとも試合は進行中で、社会人のほうは12月12日のTOKYO SUPER BOWL、学生のほうは12月16日の甲子園ボウルで出場チームが決まることになっている。

ちなみに学生代表の日本大学が優勝した'89年には史上最多の51000人が入場し、盛り上がりも史上最高。チアリーダーの合図に合わせたウェーブもバッチリ決まって、会場の雰囲気は本場アメリカさながらともいえるほどだったのだ。

いまだに、日本人のアメフトを軽く考えている人も多いようだけど、実際に試合を見れば、その迫力には圧倒されるぞ。とくに日本一をかけたこの試合は、気合は満点だぞ。

●１月３日　東京・国立競技場　開場11:00　試合開始13:00（雨天決行）　前売り／特別席2000円込　自由席（一般・大学生）1500円込　自由席（小・中・高校生）1000円込　当日／特別席1500円込　自由席（一般・大学生）1000円込　自由席（小・中・高校生）500円込
ライスボウル事務局　☎03・572・1696



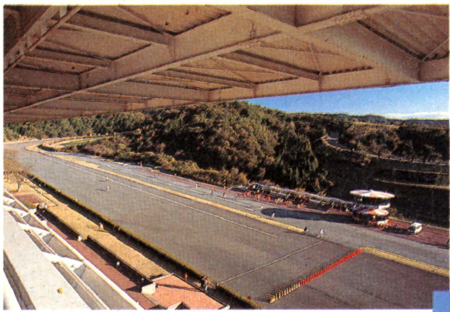

シミュレーションの新しい扉は開かれる。
壮大さを誇る 8メガビット!!
AMBITION OF
CAESAR
シーザーの野望
1991
2月発売予定
定価 8,800円
（消費税別） 1人用、8メガ
リアルタイム・ウォー・シミュレーション
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
MEGA DRIVE
好評発売中!!
©KONAMI 1990 © Micronet 1990
JUNCTION
Licensed by KONAMI
見てたのしい，やってやみつきの
最高傑作!!
ジャンクション
アクションパズルゲーム
STOCK
SLOW DOWN
STAGE
SCORE
TIME
定価 6,000円
（消費税別） 1人用、4メガ
MEGA DRIVE
NEW LINE UP
ゲームセンターで
人気独占！
遂にメガドライブに
登場!!
FIGHTING THUNDER
RAIDEN
開発開始!!
Licensed SEIBU KAIHATSU, INC., © 1990
マイクロネット
Micronet CO., Ltd.
〒064 札幌市中央区南10西15丁目ムラカミBLD3F TEL(011)561-1370

LEISURE

オフシーズンの有名選手たちがワンサカ自転車の国で寒さなんかぶっとばせっ！

美しい富士山を望む静岡県の修善寺には、自転車王国と呼ばれるサイクルスポーツセンターがある。その広大な敷地の中には、あらゆる種類の自転車と、その自転車たちを使って遊べるロードコースが設けられているぞ。

このサイクルスポーツセンターのウリは、山の起伏を利用して設計されたサーキットコース。1周5キロのコースで、その完成度はＦ１マシンさえも走らせることができるほど。ハードなサーキットランが期待できそうだ。



⬆やけくそに広くて気持ち良い5キロサーキット。自分の自転車を持ちこむことも可能。



➡森の中に3層構造の立体迷路、ラビッツがある。

自転車に乗ってるだけじゃつまらない！　という人たちにもうれしい情報がある。自転車用の施設のほかにも、室内温水プールや屋外の流水プール、それに巨大メイズなどの施設もサイクルスポーツセンター内に設けられているのだ。

スポーツシーズンの終わった冬場になると、各種競技の有名スポーツ選手たちが体力作りのためにここを訪れる。スケートや自転車競技の橋本聖子選手、プロ野球西武ライオンズの選手たち、それにシンクロナイズドスイミングの小谷実可子選手などは、毎年ここにくるというウワサだ。こういう人たちをお目当てに行ってみるのもなかなか楽しいぞ。

●静岡県田方郡修善寺町大野1826
日本サイクルスポーツセンター☎0558・79・0001



⬆サイクルUFOという乗り物。彼女とふたりキコキコこぐのがベスト。

⬇遊戯施設の目玉、スカイコリドール。ペダルをこいで立体コースを登るのだ。





⬅目の前には富士山が腰を据え、大自然の感動がヒシヒシ。手前の変わり種自転車は種類豊富でいろいろ楽しめるぞ！

EAT

さわげ!! パーティー!! 今夜はクリスマスだ!!

待ってたよ～んのクリスマス。彼女とふたりでビューリホな思い出を作る人、みんなでわさわさ夜中じゅうさわぐ人、いろいろいるんじゃないでしょうかね。

もちろん欠かせないのはプレゼント。なるたけ美しいものか、コミカルなものが喜ばれるぞ。

もひとつ忘れちゃいけないのがパーティーで出てくる食べ物。おいしくて、楽しくて、美しくてクリスマスっぽいのを用意しよう。今回紹介するのは、そんな中でもとくに「これは欠かせない!!」ってものを集めてみたからね。



⬅雪をイメージしたホワイトチョコのケーキと雪の積もった家型チョコケーキ。かわゆいゼリーもあるぞよ。●クリスマスグルノーブル・ブーツゼリー・カーサセピア　千800円・400円・千200円　モロゾフ　☎078・822・5000



⬅⬆ポッキー、ビスコなどの定番商品が入ってるぞ。600円～2000円まで5サイズ。●**クリスマスブーツ・ドラえもんソックス　2000円・1000円　江崎グリコ　☎06・472・2267**



⬆ミネラルウォーター感覚のおしゃれな弱炭酸飲料。シャンパンのかわりに、ピタリとハマるのだ。●**クリアリー・カナディアン　250円　日食　☎06・311・5412**

➡12月25日までのセット。チキン8ピース入り。ふろくには帽子形のろうそくをのせるキャンドルスタンドが。ひっくり返せばグラスになる。●**キャンドルグラスつきクリスマスパック　1400円　日本ケンタッキーフライドチキン　☎03・719・0231**



Nintendo GAME BOY™

ゲームボーイ用カセット2メガROMカートリッジ

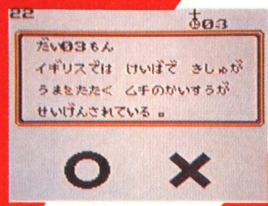
あのウルトラクイズが、ゲームボーイになった!!

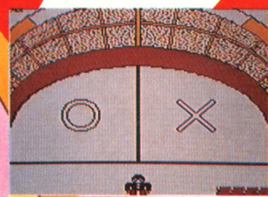
1,200以上の難問と9種のアクションゲームを突破し、真のクイズ王になれ!!
必要なものは、知力、体力、そして、時の運だ!!

バツゲームはこわくないか!?

ニューヨークへ行きたいか!!







対戦型 4
1人でも遊べます

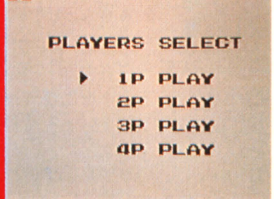
DMG-UQJ

アメリカ横断ウルトラクイズ

4人用アダプタ(別売り)を使用すれば、4人でプレイすることができるぞ!

12月発売予定

¥3,980(予価)
標準小売価格(消費税込み)





ファミリーコンピュータ・ゲームボーイは任天堂の商標です。

©NTV

たのしい遊びのクリエイター
TOMY®
株式会社トミー
本社 〒124 東京都葛飾区立石7-9-10
TEL.03(693)8622 TVゲーム担当

GIRLS

かわいいなかにも、個性がいっぱいッ!!
"味の素"ふりかけCMの持田真樹ちゃん

最近は、アイドル界にいまいちコレだっ!! っていうコが少ないような気がしない？ TVの歌番組は減ってきてるし、某有名アイドル雑誌も休刊になっちゃったし……。

でも、その分CMや映画・ドラマにはカワイイ女のコがわんさか登場してる。よーくチェックしていれば、おおっ！ と思うコにめぐりあえちゃったりするわけだ。

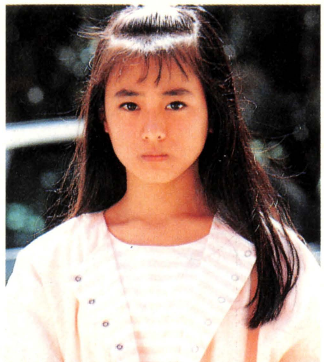
で、今回のファミ通編集部いち押しGirlは、持田真樹ちゃん。味の素・お弁当ふりかけのCMで原田大二郎サンと共演してるコだ。



このほかにも、ポテトチップのCMや、TVドラマ『美少女仮面ポワトリン』、『獄門島』にも出演しているから、知ってる！ って人もきっと多いはず。

「強気なんだけど、ホントは泣き虫」と自己分析する真樹ちゃん。そんなトコロがミョーに魅力的だったりするんだよね、女のコって……。

「趣味はテニス、読書に音楽鑑賞。テニススクールに通いたいです」ってことで、テニスのうまいヤツは真樹ちゃんにアタックしてみようじゃないか！「三田佳子さんみたいに、いろんな役をこなしていきたい！」という持田真樹ちゃん。'91年期待のマドンナとしてチェックは早めに！ 応援もよろしくッ!!





●持田真樹（もちだ　まき）
昭和50年1月11日千葉県生まれ、15歳
〒150東京都渋谷区猿楽町10-14代官パシフィックM217
㈱スターダストプロモーション・持田真樹係

ITEMS

どんなに冷たい木枯らしが吹き荒れても
アルフアMA-1があれば耐えられるッ！

日ごと寒さもつのり、いよいよ冬も本番に突入！ 冷たい北風に身も心も冷えきるこの季節になると、何だか無性にぬくもりが欲しくなるよね。とりあえず、心のほうは自分で何とかしてもらうしかないけれど、体をあったためるのはおまかせを。今回ご紹介する、アルファ社製MA-Iを着用すれば、寒さなんかとはおサラバさ!!

アメリカ空軍に採用されてから、すでに40年近い歴史を持つMA-I。軽さ、着やすさとも、文字どおりNo.1といえるフライトジャケット。国内外を問わず、さまざまなメーカーによって作られているけど、やっぱりおススメは、もっともポピュラーなアルファ社の製品だ。

●中田商店　☎03・881・5154



⬇オリーブドラブ、ネイビーブルー、ブラックに加えて、今シーズンからシルバーとマルーン、ふたつのカラーが追加。●フライトケット　MA-1　12000円



➡左袖についているジッパー付のポケット。本来はタバコなんかを入れるんだろうけど、ちょっとした小物を入れるのに便利。



➡手袋をしていてもつかみやすいように、フロントのジッパーには大きなガイドがついている。リバーシブル用のジッパーが裏側に。



⬅ポケットの中についている、アルファ社のタグ。アルファ社製のMA-Iを買うときには、ポケットを裏返してしっかりチェックしよう。まぁ、キチンとしたお店なら安心だけどね。



⬅フロントの内側は、ジッパーのすきまから入りこんでくる風を防ぐようにつくられている。風が入ってこないから、下は薄着でもあったかいってわけだ。



究極の格闘技、相撲がアクションゲームになった！
千代の富士の大銀杏
FACE
相撲は日本の国技なんだぞ！
フェイスがおくる、コミカルアクションゲーム！ 横綱をめざして、土俵入りだ。コミカルなのに、本格派。1本で3倍楽しい、ザ・相撲ゲーム、堂々の登場だ！
FAMICOM FAMILY
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
おもしろケイコモードあり！
場所が終わるごとに。ちゃんこ早喰いや、てっぽう押しなど、面白ケイコが待っている。千代の富士も登場。
勝ち抜くごとに成長する
一場所戦うごとにキミの力士は、力をつけていく！ RPGのようなリアルな成長が楽しい、本格派だ！
多彩なワザで勝負だ！
華麗な上手なげ、迫力のぶちかまし、けたぐり、つっぱり、がぶり寄り、ワザを極めて、勝利を呼び込め!!
フェイスゲームミュージック！
はにい2
2本のゲーム音楽を1本にまとめた豪華版！
不思議の夢のアリス
ファンタジーが広がるアリスワールドを体験。
ポリドールレコードより発売
キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク
フェイスフレンドコール
03-372-8742
株式会社フェイス

GAMES

『ジャングルウォーズ』ビデオでRPG体験だ！

'91年3月にポニーキャニオンから発売されるゲームボーイソフト『ジャングルウォーズ』の発売に先立って、アニメビデオが発売されることになったのだ。シナリオはあのキム皇こときむらはじめが担当だぞ。また、オリジナルテーマソングを歌うのは、少年ジャンプの『ジャンプ放送局』に登場するチサタローこと横山智佐ちゃん。とってもキュートな歌いっぷりがたまらないのだ。

さて、そのビデオだけど、レンタル専用で'90年2月21日から店頭に並ぶ予定だ。楽しみにね！



⬆一番右にいるのが智佐ちゃん。声優さんの中では、やっぱりダントツ美人!?



⬅シナリオを担当したキム皇。いつになくマジメな顔だ。



➡アフレコの現場では、いつも笑いが断えないのだ。楽しそう。

お茶の間のアイドルNo.1『ちびまる子ちゃん』ゲーム

ナムコから『ちびまる子ちゃんのおかしでピーヒャララ』という手のひらサイズの液晶ゲームが発売されるぞ。価格は2480円だ。大ヒット作『踊るポンポコリン』も流れて楽しさ満点。プレゼントは下のあて先まで、お早めにね！

3名



⬆甘味屋を舞台に、落ちてくるリンゴやキャンディーを拾いまくるゲームなのだ。

『ドラゴンクエスト』4コママンガで大笑い

『ドラゴンクエストV』の発売はもうちょっと先。待てないって人のために『ドラゴンクエスト 4コママンガ劇場3』。オール新作224本の4コママンガで大爆笑して、『ドラクエV』発売までガマンしてチョーというわけなのだ。プレゼントは下のあて先にね！



5名

⬅『4コマ劇場』の1、2はベストセラー。3作目も新ネタ充満の580円で発売なのだ。

PRESENTS

ウルトラマン・グレート 新ウルトラ伝説の誕生

ウルトラマンの一番新しい仲間、ウルトラマン・グレートが登場する新作映画『怪獣撃滅作戦』と『ゴーデスの逆襲』が12月5日より松竹系で劇場公開されるのだ。

この映画は、円谷プロの特撮隊とオーストラリアのSFXチームによって共同制作された、新ウルトラマン伝説ともいうべき作品なのだ。主役を演じるドーレ・クラウスはオーストラリアの俳優、舞台も当然オーストラリア。大自然に囲まれたウルトラマンの戦いぶりが気になるよね。チェックする価値はありとみた。さて、ウルトラマンの勇姿を記念してテレカをプレゼント。下のあて先まで。

➡『怪獣撃滅作戦』は、ウルトラマンが地球に初登場する話。『ゴーデスの逆襲』は、主人公の青年との出会いの話だ。



5名



➡このテレカのウルトラマンの胸のカラータイマーに注目！ なんと三角形なのだ。うーん、チョット異和感があるぞ。

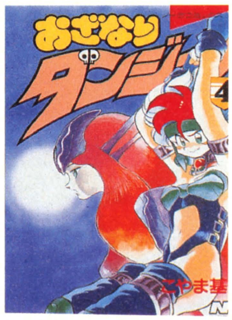
こやま基夫の新刊！『おざなりダンジョン』

本紙に連載中の『アバタモ☆エクボ』。ハチャメチャギャグで人気上昇中だけど、その作者こやま基夫のコミック新刊が出たぞ。雑誌『NORA』に連載中の『おざなりダンジョン』の第4巻だ。

RPGのりの本格的SF仕立てでハチャメチャパワーも全開だ。大急ぎで下のあて先に応募すべし！

5名

➡ヒロインのモカちゃは、なかなか色っぽい。これだけでもこの本の価値は高いとみた！ うむ。



喪黒福造グッズを紹介 不思議な魅力の贈り物

「ココロのスキマお埋めします」の名セリフで一躍お茶の間の人気者になった『笑ゥせぇるすまん』喪黒福造。その不思議な魅力そのままの喪黒人形と笑ゥせぇるすまん・カードゲームがやのまんから発売されたぞ。この2つのグッズでキミのココロのスキマを埋めてくれ。それぞれ3名の方にプレゼントだよ。下のあて先までね。

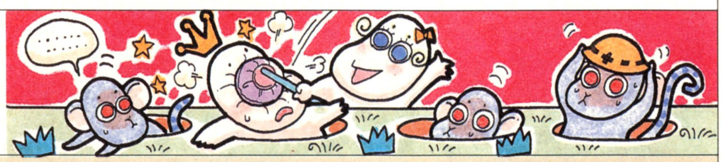
各3名



⬆『喪黒福造人形』3000円。『笑ゥせぇるすまん・カードゲーム』1600円。

OH! MY GOD!!

●ファミコン通信25号の15ページで、サイバースティックの発売元をシャープと表記しておりますが、正しくは電波新聞社でした。関係者ならびに読者のみなさま、大変ご迷惑をおかけいたしました。本当に、ゴメンナサイなのです。



プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー ファミコン通信編集部ニューズクラブプレゼント係
※○○○○希望

※欲しいモノの名前を必ず書くこと

締切は12月20日（当日消印有効）

※このプレゼントに入賞した方は、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

PRESENT

ファミコン通信 読者プレゼント



クリスマスにはクリスマスプレゼント、お正月にはお年玉。冬休みにファミコンでゲームとくれば、言うことないな。

ゲームソフト

1 ベストプレープロ野球'90
アスキー――3名



本格野球シミュレーションゲームがさらにパワーアップ。選手や球団が実名で登場するぞ。

ファミコン

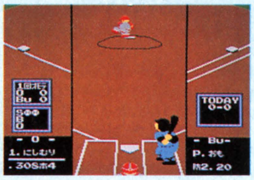
2 ワギャンランド2
ナムコ――3名



かわいい怪獣ワギャンが大暴れするアクションゲーム。前作より強くなったワギャンに注目。

ファミコン

3 ファミスタ'91
ナムコ――3名



また、新しい要素が増えて新登場の『ファミスタ』だ。エラーなしモードは、うれしいぞ。

ファミコン

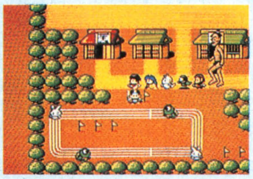
4 アウトラン
NECアベニュー――3名



あの、元祖ドライビングゲームがPCエンジンに登場だ。待ちに待ったってカンジだよね。

PCエンジン

5 桃太郎伝説II
ハドソン――3名



前作から3年が過ぎたおとぎの世界が舞台だ。ギャグ満載のRPGで、また楽しもうぜっ！

PCエンジン

6 まじかるハットのぶっとびターボ!
セガ――3名



コミカルな横スクロールアクションゲーム。途中には、あみだくじなどのイベントもあるぞ。

メガドライブ

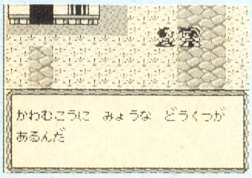
7 ハードドライビン
テンゲン――3名



アメリカ生まれのドライビングゲームだ。3Dのスピード感あふれる画面で、興奮するぞ!

メガドライブ

8 鬼忍降魔録
バンプレスト――3名



妖怪との戦いの旅の中から、自分の生い立ちの謎を解き明かしていく、本格RPGなのだ。

ゲームボーイ

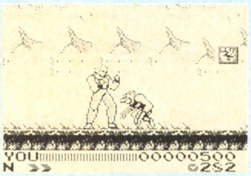
9 カプコンクイズ
カプコン――3名



アーケードで人気のクイズゲームが、ゲームボーイに登場だ。謎の敵クイズマスターを倒せ。

ゲームボーイ

10 飛龍の拳外伝
カルチャーブレーン――3名



ゲームモードとVS.モードのふた通りの遊び方ができるアクションゲームなのだ。

ゲームボーイ

●応募のきまり

官製はがきに応募券をはり、キミの欲しいものの名前と番号、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号、今キミがいちばん興味のあることを書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。あて先は本誌276ページを見てね。今回の締切は12月21日です。当日の消印は有効です。締切には遅れないように注意してね。なお、商品の当選者への発送は、都合により当選発表のあと1～2ヵ月かかることがありますので、ご了承ください。

●24号の当選者発表 ゲームソフト

●ラストハルマゲドン
神奈川県 安藤裕之
山口県 香本敏博
滋賀県 川岡英夫

●テクモボウル
埼玉県 佐野崇行
愛知県 熊谷哲也
神奈川県 竜澤りか

●パロディウスだ！
神奈川県 山田哲也
北海道 渡辺孝直
福井県 橋本嘉人

●バイオレントソルジャー
栃木県 深津 守
神奈川県 大八木孝宣
東京都 百目木健人

●不思議の夢のアリス
大阪府 北村秀幸
千葉県 牧野雅之
東京都 林本 博

●グラナダ
福岡県 菅 太郎
東京都 林 一英
千葉県 小松伸吾

テレホンカード

11 宮沢りえ ―― 1名



キットカット・チョコレートの販促用テレカ。りえちゃんのこのシリーズは、かなりのプレミアム付き。持ってる人は大切にしておこうね。

ホワイト加刷

12 COCO ―― 2名



110―96322

森永製菓のCMに出演しているCOCO。テレカ人気もぐんぐん盛り上がってて、お店でも1、2位の人気とか。売り切れ必至だぞっ！

13 小泉今日子 ―― 2名



コンサート会場で売られていたもの。最近は歌よりもCMで大活躍！ 三菱霧が峰の新作テレカに期待しようぜい!!

ホワイト加刷

14 森高千里 ―― 1名



千里ちゃんのテレカはどれも高プレミアム付き。とくにCDの宣伝用は入手困難。発行数が少なくて市場に出回らないのだ。

ホワイト加刷

15 山中すみか ―― 2名



テレカ収集協会の"'90テレカ大賞"記念テレカ。すみかちゃんファンだけでなく、コレクターの人にオススメの一枚だっ!!

110―97755

16 今井美樹 ―― 2名



歌にドラマにCMにと大活躍の美樹ちゃん。テレカのほうでもサンヨーものなど、30種類以上発行されていたりする。

110-47852

17 もーれつア太郎 ―― 2名



ア太郎やニャロメ、ケムンパスの顔も見える、人気アニメの宣伝用。『天才バカボン』と並ぶ、赤塚不二夫の名作中の名作。

330-29451

18 千代の富士の大銀杏 ―― 5名



現在発売中のファミコンソフトの販促用。全国の問屋さんなどに配布された、限定200枚の貴重品。相撲ファンにおすすめ！

ホワイト加刷

19 それいけ！アンパンマン ―― 2名



ゲーム化が望まれる人気アニメの宣伝用。原作者のやなせたかしさんは、童謡『手のひらを太陽に』の作詞者でもあるのだ！

330―20400

20 ダイ・ハード2 ―― 1名



まるで高級クレジットカードのようなテレカ！ 英語の読めない人は何のカードかもわからない。斬新なデザインだよね。

ホワイト加刷

●リングサイドエンジェル
京都府　小坂良介
神奈川県　池田進一
東京都　花清　真

●ふしぎなブロビー
埼玉県　小原淳平
東京都　山梨京介
岐阜県　上野広樹

●トランプボーイII
岐阜県　赤石哲也
鹿児島県　竹中純吾
千葉県　増田　勉

●パックマン
千葉県　中村佳児
東京都　大高秀明
京都府　蟹谷昌弘

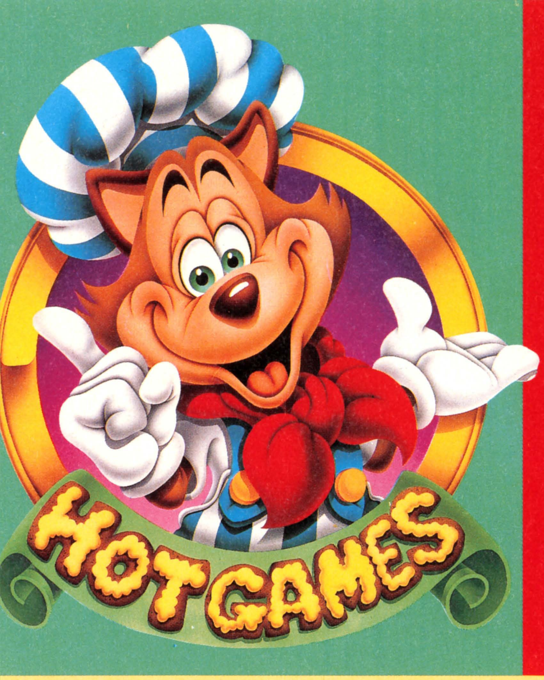
テレカ

●酒井法子――東京都　北林　昇
●中山美穂――大阪府　広瀬友之
●南野陽子――鳥取県　松原　豊
●高岡早紀――東京都　松沢　博
●河田純子――山口県　伊予政哲也
●ゆうゆ――山梨県　小林　雄

●ネコジャラ物語――茨城県　高木洋幸
北海道　熊谷真人
福島県　松本将和
大阪府　岩崎隆人
青森県　石沢　聡
●ペインターモモピー――愛知県　宇野　稔

埼玉県　唐鎌宏行
神奈川県　渡辺慎之介
愛知県　伊藤　哲
愛知県　松永明子
●らんま1／2――新潟県　堀　勝義
●西武ライオンズ――宮城県　山崎浩二

26号の当選者は'91年2、3合併号(1月11日発売)で発表するぞ!!



新着ゲーム通信

メガドライブ

武者アレスタ

東亜プラン　12月21日発売　6800円

アレスタを日本風にアレンジ

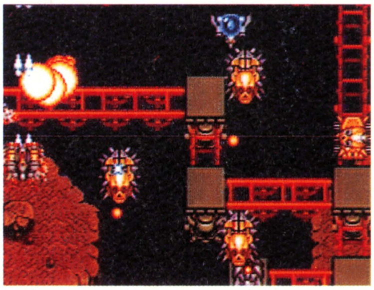
セガマークIIIなどで人気が高かった『アレスタ』が、『武者アレスタ』となってメガドライブで登場だ。といっても、前作とはかなり違った仕上がりになっているぞ。

ショットは2種類。メインショットは、パワーチップと呼ばれるアイテムを取ることで4段階にパワーアップする。パワーチップを集めると、同時にオプションも手に入るから、なるべくたくさん取るようにしよう。オプションは、6種類のフォーメーションを組むことができるぞ。敵を自動的に追尾するフォーメーションもあるから、すごーく便利だ。

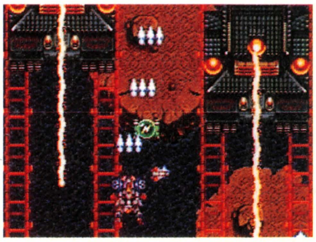
サブショットは、ビーム、ボム、バリアの3種類。それぞれ緑、赤、青のユニットを取ると装備できる。サブショットも、同じ色のユニットを続けて取ることで、5段階にパワーアップするぞ。うまくパワーアップしていけば、強力な攻撃力を発揮するのだ。

全部で8つのステージには、敵戦車、巨大戦艦、人型ロボットなど、強敵がウヨウヨしている。敵キャラは、なぜか顔のあるヤツばかりで不気味なのだ。しかも、動きや攻撃方法が個性的だから要注意だっ！





⬆敵キャラについている顔が不気味でしょ。この先にはもっと怖いヤツがいるぞ。ブルルッ！

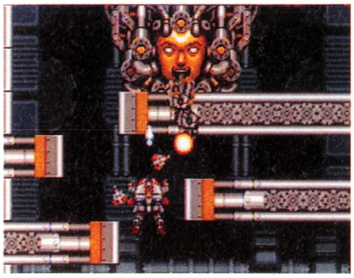


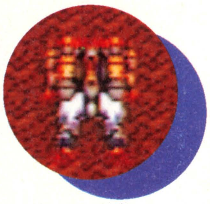
⬅敵キャラは和風のヤツが多い。これは動くお城ね。



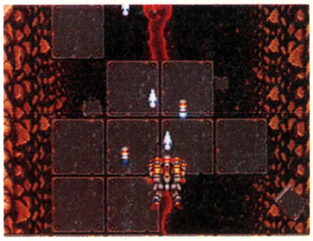
➡これが一面のボスだ。なんとも大きくて過激なお城だ。

なぜか敵キャラには顔があるのだ





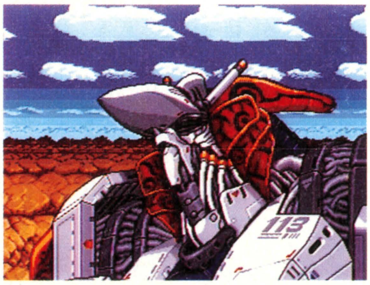
⬅前からは攻撃してくるし、左右からはカベが迫ってくるしで大変。



⬅今まで足場だった板が落ちると、そこは渓谷だったのだ。

➡スタート前のビジュアルシーン。自機はロボット型戦闘機だ。







➡そして渓谷での戦いだ。倒した敵が落ちていくぞ。

ファミコン

ルーンマスター

ユタカ・バンダイ　発売日未定　価格未定

あの堀井雄二監修のRPGだ

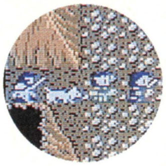
新しいアイデアをたくさん詰め込んだ、本格派RPGの登場だ。時代は中世。王位継承で揺れる、エルダーランドの国王が重病にかかってしまった。主人公は王様の病気を癒すべく、伝説の６つのルーン(魔法石)を探しに旅立つのだった。

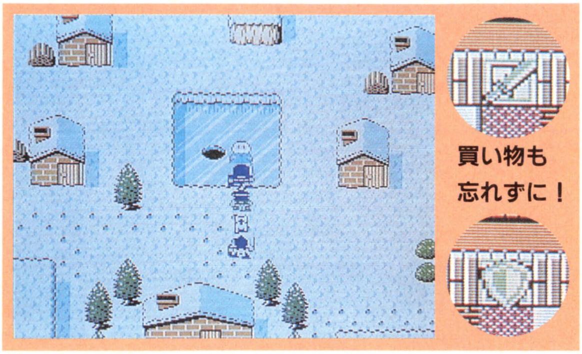
主人公の少年は、地図上にある６つのポイントへワープし、巨大なダンジョンへ突入していく。各ダンジョンをクリアーし、６つのルーンを手に入れることが目的だ。

しかし、簡単にはいかないぞ。ダンジョンはかなり広い。そしてさまざまな罠が仕掛けられているのだ。ただし、いち度行ったことのある場所を自動的にマッピングしてくれる、オートマッピング機能がついている。意味もなく道に迷うことがないわけだ。重宝するぞ。

モンスターとの戦闘も斬新。戦闘はモンスターに襲われるのではなく、自分でモンスターを発見しなければならないのだ。そして、なんと！　経験値もないし、レベルもない！　そのかわりモンスターに勝つと、お店では売っていないアイテムが手に入ることがあるぞ。

また、レベルアップと同じような効果を持つのが仲間の存在。その場の状況にあわせて、仲間を変えられるのだ。それぞれ得意な攻撃方法を持っている。それらをうまく組み合わせることが重要だぞ。





ダンジョンに雪が……

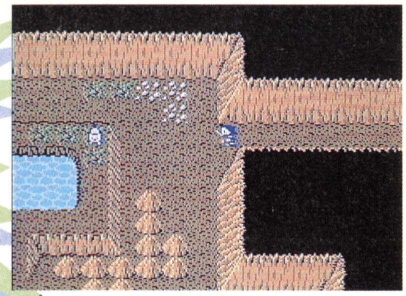
➡雪に覆われた村だ。歩くと足あとがつくのが、なんともニクイ。氷が張りめぐらされた池の穴になにか秘密がありそうだね。そばにいるこの人は、いったいなんなんだろう。



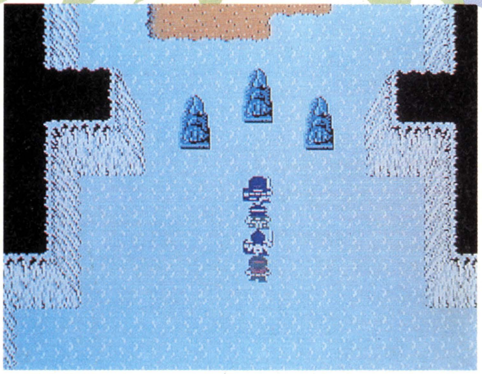
⬅この世界には、いろいろなモンスターがいるぞ。気をつけようね。

➡もちろん、モンスターによって攻撃方法や弱点が違うのだ。気をつけようね。

仲間がいないとさみしいよ

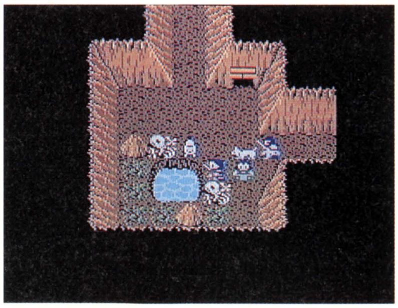


⬆冒険はダンジョンの中が中心だ。それにしても、こんなところをひとりで旅するのは怖いなあ。

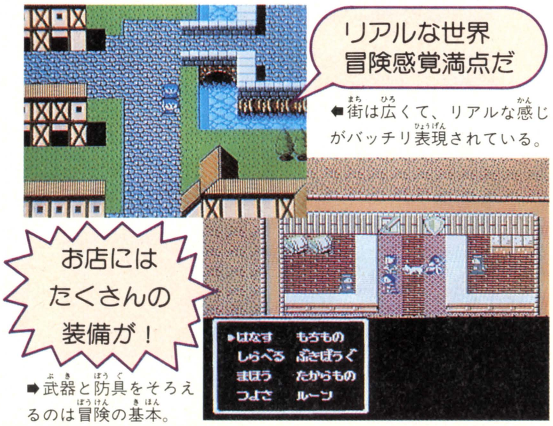


なんだこのガイコツはっ

⬅雪原に石像が立っているぞ。いったいどんな意味があるのだろうか。

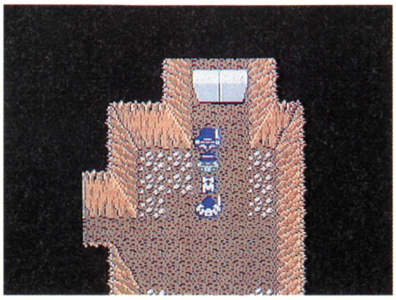


⬆小さな池のまわりにガイコツが……。もしかしたら罠かもしれない、と思いつつも確かめずにはいられないのが人情ってもんだ。ドンといってみよう。

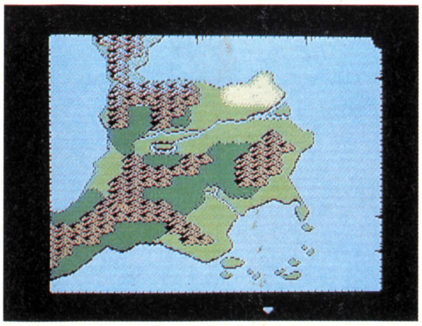


⬅街は広くて、リアルな感じがバッチリ表現されている。

➡武器と防具をそろえるのは冒険の基本。



⬆オートマッピング機能で迷い知らず。「あっ、ここいち度来たことある」なんてこともなくなるぞ。



これがルーンマスターの世界の一部だ

⬆緑の多い世界だ。大陸中央の山や小さな島々には行けるのだろうか？　謎が謎を呼ぶとはこのことだ!?

PCエンジン

迷宮島スペシャル

アイレム　発売日未定　価格未定

あなたって息がツメタイ人ね

面クリアー型のコミカルなアクションゲーム。アーケードからの移植だ。

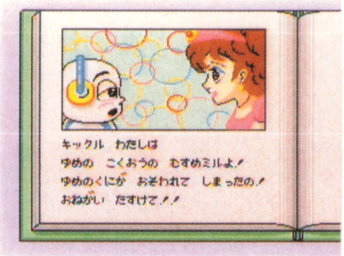
このゲームの目的は、主人公のキックルくんを使って、怪物に侵略された島々を海中に沈め、国々に平和をもたらすこと。島を沈めるには、島のあちこちに散らばった夢袋を拾い集めなくてはならない。キックルくんは、口から冷たい冷凍息を吐き出して、氷柱を立てたり、敵を凍らせることができる。氷柱は、敵の突進や、敵の弾を防ぐのに役立つぞ。

また、敵の中には、ウォットという青いスライムみたいなやつがいて、こいつらは冷凍息を吹きかけると氷のブロックになる。そのブロックを敵にぶつけたり、海に落として陸地をつくったりして、夢袋を集めるのだ！

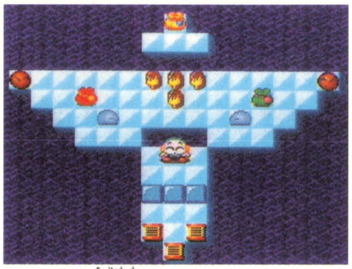
まよってシマった



⬅氷の柱を消して、みどり色の袋を取るのだー。6本足のひとでにやられないように注意しよう。

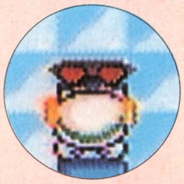


⬆こんなかわいいお姫様に頼まれて、イヤといえる人はなかなかいないぜ、ベイブ。



⬆ナスカの地上絵みたいなステージ。UFOが襲ってくるまえにクリアーしれ(ウソ)。





⬆かわいいキックルくんの三態だ。彼のファンにはたまらんだろう。

PCエンジン

戦国関東三国志

インテック　発売日未定　価格未定

関東を統一し信長をたおせ!!

『戦国関東三国志』は、戦国時代の関東を舞台にしたシミュレーションゲームなのだ。ゲームの主人公は、上杉謙信、武田信玄、北条氏康の３人の中から選ぶことができる。キミは、この３人のいずれかひとりになりかわって、まず西暦1560年ごろの関東地方を統一するのだ(第１部)。関東を統一した後は、関西の覇者織田信長との長後の戦いが繰り広げられる(第２部)。３人の武将は、それぞれ年齢が違い、ある年齢になると死んでしまう。また、コマンドも、謙信であれば宗教に関したコマンドがあったり、氏康であれば築城のコマンドがほかと違ったりと、それぞれの特色があるものになっている。アニメーションも豊富に盛り込まれてドラマチックなのだ。



➡信玄はさすがに怖い形相をしているぞ。ちょっち近寄りがたい。



⬅いろいろなコマンドがあるから、よく考えて命令を出すように。

四面楚歌で臥薪嘗胆



⬆これがフィヨルドじゃなくてフィールド画面だぞ。









⬆グラフィックもきれいで、迫力満点。これを見て、あのドストエフスキーも絶賛したというわけないぞ。わっかんない。

PCエンジン

パチ夫くん 幻の伝説

ココナッツジャパン '91年3月発売 価格未定

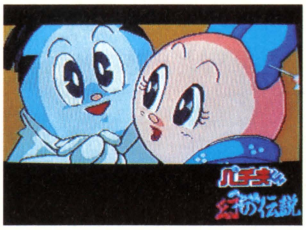
パチンコにかけた男の人生!!

パチ夫くんがいよいよＰＣエンジンに登場するぞ。その名も『パチ夫くん 幻の伝説』。

舞台はパチンコ星、釘師ナゴやんにさらわれたパチ夫くんの奥さんを助け出すのが目的だ。そのためには、100年前につくられた幻の台の設計図を見つけ出さなくてはならない。

パチンコ星には、全部で10の店舗がある。各店舗ごとに規定の台数を打ち止めにし、究極のパチンコ台グレート・マボロシを打ち止めにすればゲームクリアーだ。が、持ち玉をすってしまうとゲームオーバー。パチンコ台は全部で30種類あり、マップの各所にはクイズ、美術館、コンサートホールなどさまざまなイベントがある。セーブは、各店舗ごとに美人のカウンターレディーがしてくれるのだ。

玉を穴に入れろ



➡じゃんじゃじゃーん、パチ夫くんのどアップ大公開――っなのだ。一度見たら忘れない、愛嬌のある顔だ。



➡そんなことっていったいなんなの？あんなことこんなことじゃないでしょ。

取ります取ります坂上二郎



⬆これは、モンキーという台なのじゃよ。さよか。さようじゃ。さよか。



⬅ビッグソーサーだ。ＵＦＯはフライングソーサー。シェンカーはフライングＶ。

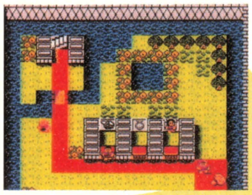
ファミコン

ファジカルファイター

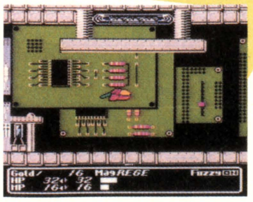
シグマ商事 '91年4月発売 価格未定

RPGの要素を盛り込んだ横スクロールのシューティングゲームだ。変わっているのは、各ステージともRPG風の町から始まること。そこで、武器や防具を買ったり、お城にいる王様にヒントやパスワードを聞いたりしよう。準備ができたらシューティングのスタートだ。

撃て撃て撃て



⬅もっとはじっこ歩きなさいよ、お元気～？



⬅7面の電子の要塞のステージ。ふふふふ。



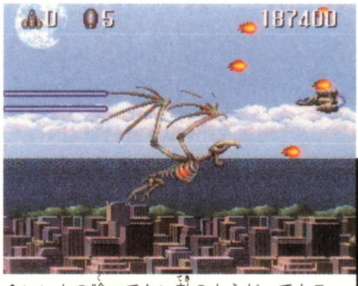
⬆3面の星間抗争ステージ。ほかにブロックが降るステージや薬品の世界などがある。

PCエンジン

デッドムーン

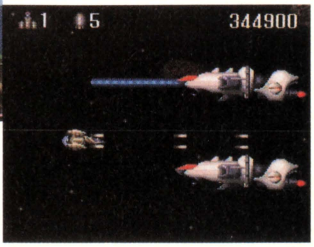
T.S.S '91年2月22日発売 7400円

横スクロールのシューティングゲームだ。ステージは全部で6つ。地球から出発し、月の地下に潜む巨大エイリアンを倒すのが目的だ。通常兵器のパワーアップは敵にぶつかっても1段階下がるだけ。0になることはない。また、コンティニューも無限の親切設計だ。









⬆いいもの喰ってない敵のようだ。でもスープのだしには使えそうだぜ、ベイベー！

➡これは宇宙が舞台だ。そんなの見りゃわかるってか、ベイベー。親切で言ってるのに。

PCエンジン

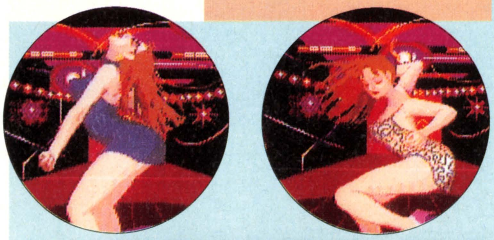
CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス3号

ビクター音楽産業　12月26日発売　4800円　ETC　CD

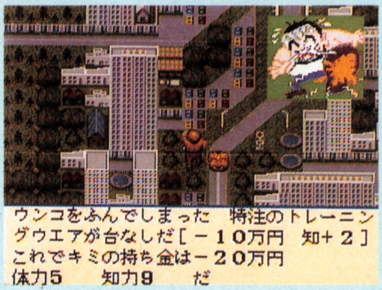
おもちゃの缶詰めしているぜ

『CD-ROMゲームマガジンウルトラボックス』の第3弾だ。今回からオーディションで選ばれた3人の女の子UBガールズも登場するぞ。
内容は、中に3本のアドベンチャーゲームが入った連載アニメーション『クスト』、読者とウルトラボックスを結ぶ『CLUB UB』、PCエンジンソフトに登場した美少女キャラを集めた『プリンセス・オブ・PCエンジン』、ゲーム業界RPGの『MAKING OFドラヤキクエスト』、『PCエンジンソフト図鑑VOL.3』など。ほかにもシューティングゲーム『仮面ビクター』やパズルゲーム『REVERSE3』など盛りだくさん。とてもすべての内容を紹介しきれないが、ゲームやさまざまな情報がぎっしり詰まっているのだ。

セクシーダイナマイト



➡おなじみのラッシャー木村のコーナーだ。今回は、友だちとワイワイ楽しめるすごろくゲームもあるぞ。



⬇あらゆる角度から発売ソフトを検索できるのだ。



⬇UBガールズとのデートも楽しめちゃうぞ。



ゲームボーイ

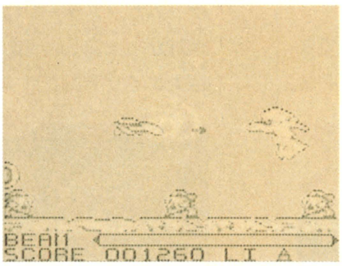
R-TYPE

アイレム　'91年2月下旬発売　価格未定　カートリッジ

バリバリのシューティングだ

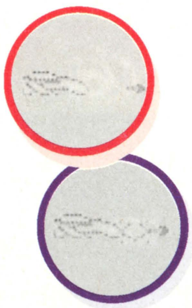
R-9に乗って突き進むのだ!

アーケードで大人気だった横スクロールのシューティングゲーム『R-TYPE』がゲームボーイに登場だ。舞台は異形生物が棲息する異次元空間。キミは、自機R-9を操り、悪の帝国バイド帝国を叩きつぶすのだ。
R-9のおもな武器はビーム砲。Bボタンを押し続けるとエネルギーがアップして、強力な波動砲を発射することができる。各ステージの最後に待ち受けるボスキャラには、この波動砲で立ち向かおう。また、アイテムのレーザーユニットを取ると、フォースが登場する。フォースとはオプションのようなもので、無敵であり、自機に合体させることもできる。ステージは、全6面とオリジナルより少ないが、雰囲気は十分再現しているのだ。

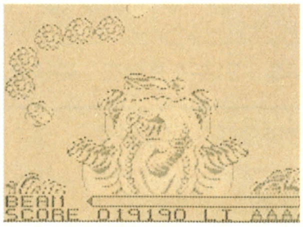




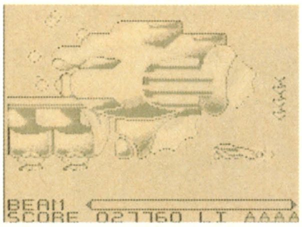
⬅モノクロ画面とは思えないほどのデキっていったらオーバーかな。ま、それほどすごいんだぞ。



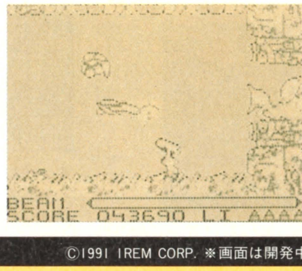
⬅うおー！　ボスの動きもちゃんとウニウニしてる。グロテスクな感じがたまらなくいいぞ。



⬅これもボスだ。攻略方法はアーケード版やPCエンジン版といっしょ。やったれ！



➡連射もいいけど、このゲームの醍醐味はため撃ちだ。ためてためて、一気に出せ！



⬅アイテムを取ればどんどんパワーアップ。フォースは自機から離して使うと有効だ。

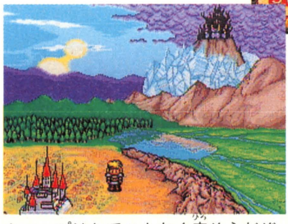
PCエンジン

クイズアベニュー

NECアベニュー　'91年2月発売　5800円　ETC　CD

全問正解目指してがんばろう

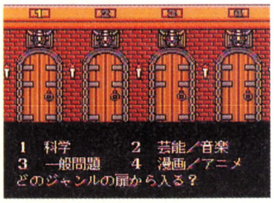
CD-ROMの機能をフルに活かした、しゃべるクイズゲームが発売されるぞ。ゲームの目的は王国の姫を救うことなんだが、敵との戦闘はなんとクイズなのだ。敵の出すクイズに答えて、どんどん先へ進んで行くわけ。敵の出す問題は難問、奇問がいっぱいなのだ。全問正解できるかな？


⬆マップはとてつもなく広そうだぞ。

➡ゴールを目指してクイズに挑め。



⬇得意なジャンルのクイズで挑戦するのが得策だ。





⬅こんなヤツが問題を出してくるぞ。

⬇時間制限があるので注意しよう。



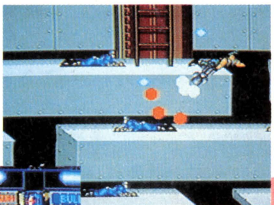
メガドライブ

ミッドナイトレジスタンス

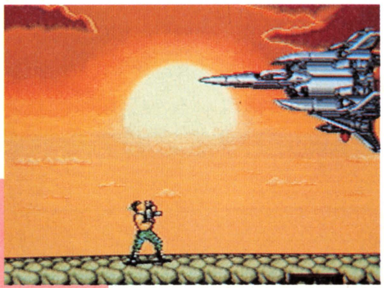
データイースト　'91年1月発売　6800円

パワーアップしてから勝負だ

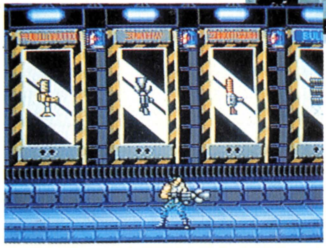
『ミッドナイトレジスタンス』はアーケードで大ヒットしたアクションゲーム。機関銃をブッぱなし、敵をドカドカ倒してステージクリアーを目指そう。各ステージの最後には強大なボスが待ち構えているぞ。ステージの途中には武器がパワーアップするアイテムが隠されている。アイテムは必ず入手しようぜ。



➡天井が低いため、動くのが困難だぜ。



⬅戦闘機との戦い。うかつにジャンプすると敵の餌食となってしまうぞ。



⬅ここでアイテム入手だ。好きなものを選んでくれ。

おっと
こいつぁー
手強いぜぇ



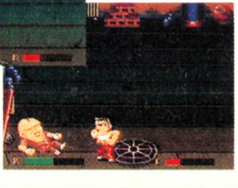
メガドライブ

火激

ホット・ビィ　12月下旬発売　7700円

アーケードで大ヒットした過激なアクションゲーム、『火激』が登場するぞ。ゲームの目的は、さらわれた恋人を救い出すことだ。行く手には個性豊かな敵が待ち受けているぞ。敵を殴り倒して、恋人を救い出せっ！


⬇やりっ、ついに倒したぜ。この情けない姿を見てやってくれよお。


⬆殴って、殴って殴りまくるのだあ。手を休めることは許されないのだ。

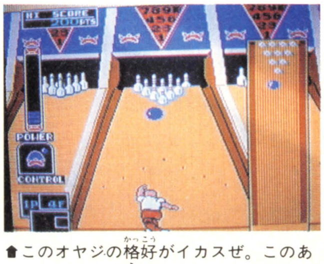
ファミコン

チャンピオンシップボウリング

アテナ　'91年2月下旬発売　4980円

ストライクだ

本格的なボウリングゲームが発売されるぞ。ボールを選ぶにも、軽いものから重いものまで6種類も用意されている。レーンも5種類の性質の違ったものがあるのだ。全ゲームストライクを狙っていこうぜ！



⬆このオヤジの格好がイカスぜ。このあとストライクが決まればもっとイカスね。

リンクス

シャンハイ

アタリジャパン・ムーミン　発売日未定　価格未定

日本でやってもシャンハイだ

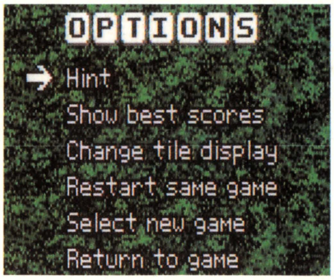
アーケードで人気を呼んだ、麻雀牌を使ったパズルゲーム『シャンハイ』がリンクスにも移植されたのだ。もともとは、パソコン用として発売されたもの。のちに、人気が人気を呼び、ファミコン、PCエンジンなどのたくさんのメディアに移植され続けてきたのだ。

リンクスの『シャンハイ』の基本的な遊び方は、ほかのメディアの『シャンハイ』と同様、積み重ねられたバラバラの麻雀牌のなかから、絵柄が同じ牌を合わせて取っていくというもの。しかし、麻雀牌は一番外側の牌から取らなくてはならないぞ。

また、リンクスの『シャンハイ』には、面が選べたり、麻雀牌の絵柄を算用数字に変更できたりする機能が付いているのだ。

➡この画面でステージをセレクトするのだ。全部で7種類あるから好きなのを選んでね。





⬅オプション画面。ここでは、ヒントをもらったり、グラフィックの変更をしたりするのだ。

牌とおっぱいは似ているが間違えるな!!



⬆これが普通の麻雀牌を使った画面。麻雀を知っている人は、こっちのほうがラクだ。





⬆これが算用数字を使った画面。画面右に大きく表示されるのは通常の麻雀牌だ。

リンクス

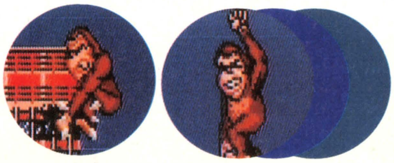
ランページ

アタリジャパン・ムーミン　12月発売　4300円

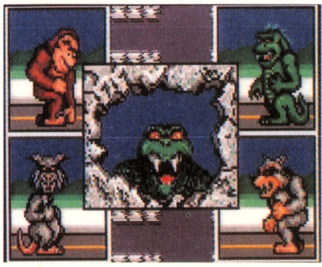
人食って、ビル壊して寝ろ!!

『ランページ』は、4匹のモンスターのなかから1匹を選んで、街なかにあるビルをメチャクチャに破壊するという、ほんとにメチャクチャなアクションゲームだ。モンスターが壊すビルのなかには、人が住んでいて、なんとモンスターは、その住人を食べることができるのだ。ビルを壊し、人を食べ、得点をビシビシ稼ぐのだっ!!

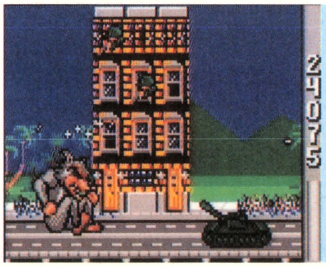
ビルのまわりには、モンスターの行く手を阻む、軍の兵隊が待ちかまえている。兵隊の弾に当たってしまうとモンスターのエネルギーは減ってしまうぞ。さらに、画面右のエネルギーゲージが0になると、まぬけなチビモンスターになってしまい、モンスターのストックが1匹減ってしまうのだ。



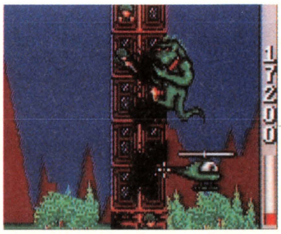
おいらはラリゴだ!! ウッホホウホギャオー



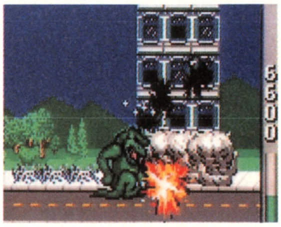
⬅この4匹のモンスターのなかから1匹が選べる。こいつの名前はラリーっていうんだ。



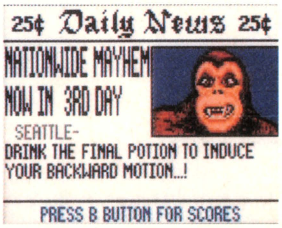
⬅戦車が弾を撃ってきたのだ。弾に当たると、ダメージを受けるぜ。気をつけな。



⬅うおー、ヘリだぁ。ヘリをパンチで攻撃することもできるぞ。やれ!!



⬅壊せ、壊せ!! どんどん壊せ!! 壊すことに生きがいを感じてきたぞ!!



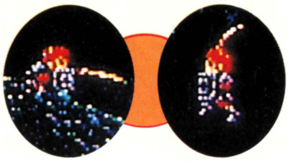
⬅新聞にオレのことが載ってるぜ。おれって有名人じゃん。えへへへ……。

ファミコン

イースⅢ ワンダラーズ フロム イース

ビクター音楽産業　'91年3月発売　価格未定

グイングインのアクション性



『Ⅰ』、『Ⅱ』に続くアドル＝クリスティンの新たな冒険の物語、『イースⅢ ワンダラーズ フロム イース』がついに登場するぞ。

今回の舞台は、ドギの故郷レドモント。最近、レドモントのあるフィルガナ地方で、原因不明の災難がつぎつぎと起こり始めたという。おとなしかった生き物たちが人々を襲うようになったり、行方知れずの人が増えたり、火山が突然爆発しだしたのだ。故郷の危機を感じたドギは、アドルとともにレドモントへと旅立つのだが……。

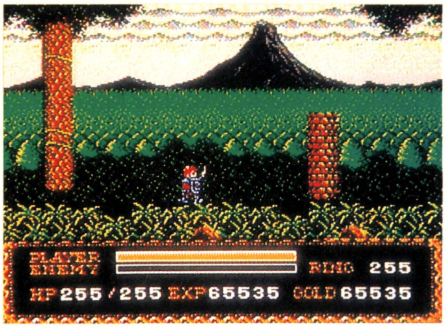
今回の『イース』は、前作とはかなり違ったシステムが採用されている。まず、画面の構成が一新された。前作では上から見下ろしたフィールド画面だったけど、今回は横から見た画面でゲームが進められるのだ。

また、戦闘システムも大幅に変わっている。よりアクション性が強くなり、反射神経が必要になったのだ。いままでのように、半キャラずらしで体当たりをすればよい、というわけにはいかなくなった。剣を使っての、いろいろな攻撃方法をマスターしなくてはならないのだ。たとえば、ジャンプ斬り、しゃがみ突き、上突き、下突きなど。また、ある方法で攻撃しないと倒せない、なんていう敵もいるらしいぞ。ちょっと怖いけど、早く戦ってみたい気がするね。

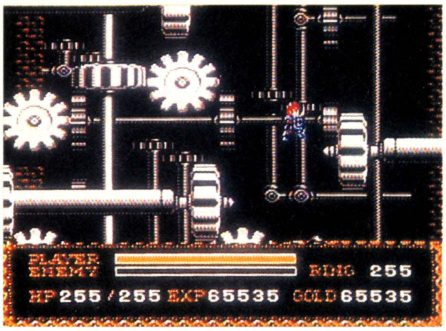
すんごくキレイだなあ



⬆グラフィックの美しさは、このシリーズのウリのひとつ。こんなにきれいな世界を冒険できるなんてうれしいね。



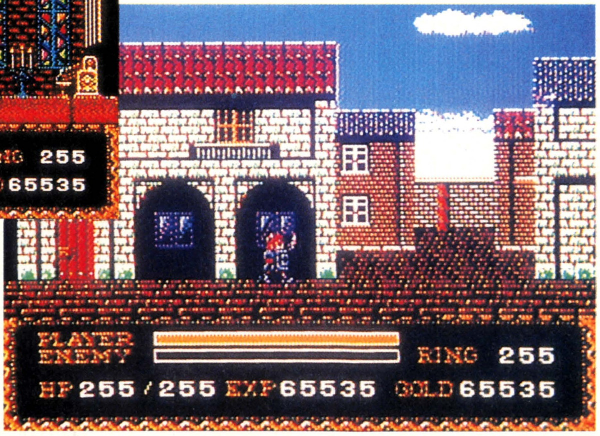
⬆遠くに見えるあの山々が謎の噴火をくりかえしているという。その真相を究明するべく、アドルの旅が始まる。



⬆なんだ、なんだ！　歯車がたくさんあるぞ。ここは、いったいどこなのだろうか？　うーん、怖いなあ。

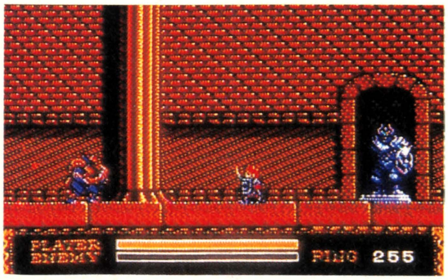


⬆なんとなく怪しげなムードの教会だ。ステンドグラスが神秘的な雰囲気を出しているね。



➡ほっと一息、街の中だ。これまでに貯めたお金で、よりよい武器や防具をそろえよう。

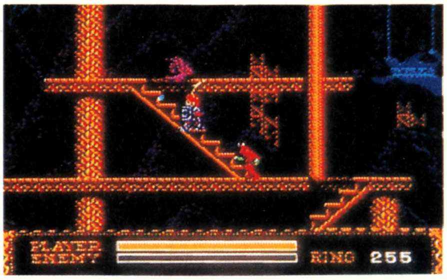
戦闘は反射神経をビンビンにせよ



⬆戦闘シーンは、前作よりもアクション性が増したのだ。



⬆犬を使っての攻撃方法も多彩。これはジャンプ斬りだ。



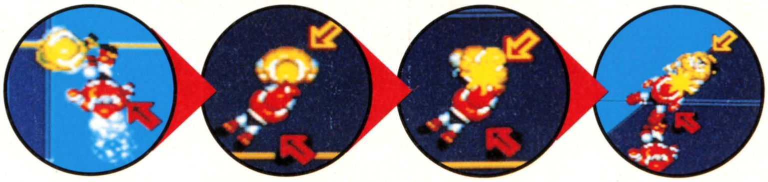
⬆危なくなったときには、逃げることも勇気ってもんだ。

メガドライブ

レッスルボール

ナムコ　発売日未定　価格未定

ルール無用異種格闘アメフト



メガドライブに近未来のスポーツゲームが登場するぞ。サッカー、ラグビー、アメリカンフットボールを合わせて、さらにプロレスや空手などの格闘技の要素を加えたスポーツゲームだ。基本的には、サッカーのように足でボールを蹴り、ドリブル、パス、シュートでゴールを狙う。が、ラグビーやアメフトのように手でボールを持って走ったり、パスしてもよい。シュートで相手のゴールボードにボールを当てれば1点。トライエリアにボールを持ち込めばタッチダウンで3点が入る。

しかし、これだけではこのスポーツの凄さはわからないぞ。『レッスルボール』の名が示すように、従来の球技フットボールと違うのは、ボールを相手から奪うためなら、どんなタックルをしてもかまわないという格闘技の要素があるからだ。タックルの種類は、15種類もあり、プロレスのドロップキック、ショルダータックルなどがガンガン決められる。

このように、激しい肉弾戦を進めていき、全4クォーターで試合は終了する。が、同点の場合、さらに2クォーターを戦い、それでも決着がつかない場合は、敵チーム全員をノックアウトするまで戦うという破天荒な競技バトルロイヤルが行なわれるのだ。

キミも体力と知力の限りを尽くして戦え！対戦プレーは、熱くなること間違いなしだ。

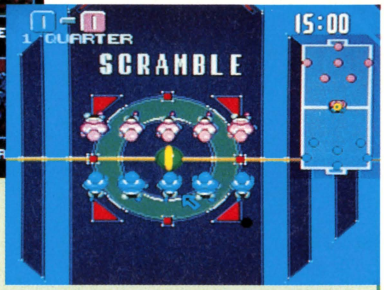
人々は狂喜乱舞した



⬆人々の応援にも熱が入る。まさに、未来のファイナルスポーツなのだ。

近未来のスポーツが今メガドラに登場!!



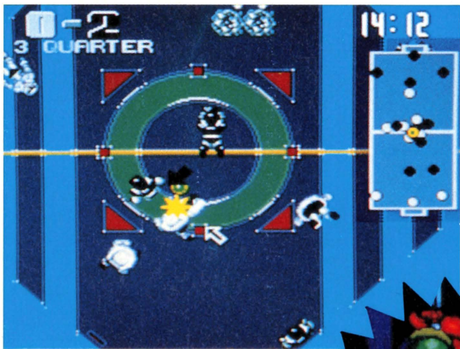


⬆テコンドー集団やボクサーチームなどの8チームによるリーグ戦だ。

➡いよいよゲーム開始。キックオフのことをスクランブルというのだ。

レッスルハッスル ハッスルレッスル

走って蹴って殴れる三拍子そろった選手たち



⬆タックルの技のひとつ、ラリアットが決まったところ。ナイスナイス。



⬆このゲームの最大の楽しみ、ゴールキーパーいじめ。キーパーは悲惨なのだ。

狙え！タッチダウン



⬆見事なタッチダウン。茶色のエリアにボールを持ち込めば3点入る。シュートを決めれば1点。



⬆ペナルティーキック。フォワード3人でゴールを狙えるのだ。むひ。





⬆これが、バトルロイヤルモード。5対5で行なう格闘技なのだ。



➡ゲーム終了後の報告。日本代表の空手チームが、ナムコスターズに勝った。泣くな、ナムコスターズ。

バキバキって感じ

ファミコン

ダークロード

データイースト '91年1月下旬発売

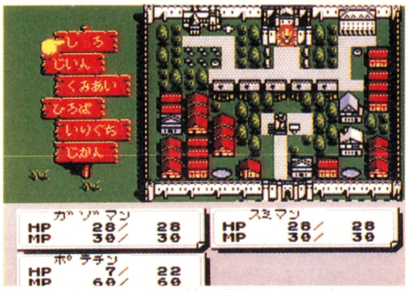
とっても自由なゲームなのだ

中世のファンタジックな世界を舞台にしたアクションRPGだ。このゲームの特徴は、自由度が高いということ。たとえば、プレーヤーは、性別、性格などを自由に設定した6人の中から3人を選んでパーティーを組めるぞ。また、町の人々に頼まれたクエストを選んだり、断わったりすることもできる。職業選択の自由も広く、ナイトや魔導師から、占い師、漁師、役人、医者、羊飼いなんてのまで、全部で24種類もあるのだ。

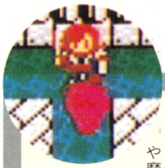
また、ちょっとかわっているのは、時間というものが存在していること。モンスターと戦わないでキャラクターが成長したり、逆に歳を取りすぎて年寄りになったりするのだ。とにかく生活感があってリアルなゲームだ。



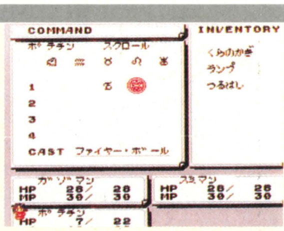
⬅こいつが闇の支配者ラグメイラなのだ。おーこわ。



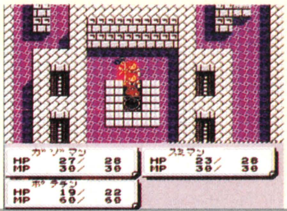
⬆これがイースタールの町の全景。ここに出ている以外にもいろいろなコマンドがあるぞ。



主人公



➡この画面で、持ちものや魔法をよく確認しておくのだぞ。



歳もとるぞ

⬅ここは、ダンジョンの中だんじょーん。なんて言ってる場合ではない。



⬆暗くて怖い洞窟の中だ。敵が現われたら気合でやっつけてしまえ。がんばれスミマン。押忍っ。

ファミコン

井出洋介名人の実戦麻雀II

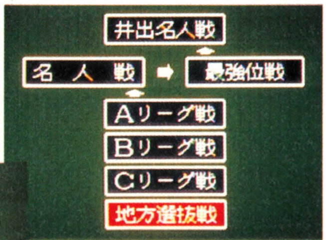
カプコン 発売日未定 8500円

リーグを勝ち抜き名人に挑戦

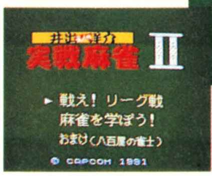
あの『井出洋介名人の実戦麻雀』のバージョンアップ版だ。モードも3つに増えて登場するぞ。初心者から実力者まで幅広く楽しめてしまう、お得なソフトなのだ。

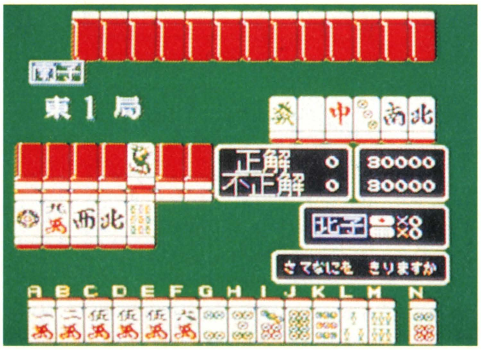
最初のモードは〝麻雀を覚えよう！〟。5段階にランク分けされた全50問の練習問題を解いていく。プロ雀士の打ち筋が学べてしまう奥の深いモードだぞ。

〝戦え！ リーグ戦〟モードでは、本格的な麻雀が楽しめる。最終目標は、井出名人と対戦して勝つこと。しかし、名人と対戦するには地方選抜戦から始まって6つのリーグを勝ち抜いていかなければならないのだ。最後のモードは〝八百屋の雀士〟。麻雀で戦闘をしてしまうRPG風の息抜きゲームで遊んでおくれ。

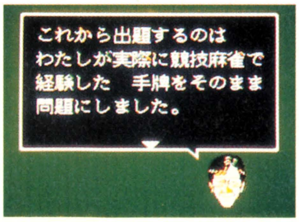


⬅名人に挑戦するまでの道のりは遠い。がんばるしかないのだ。

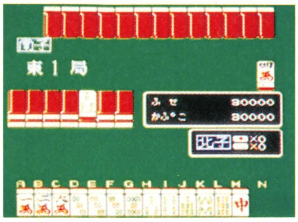




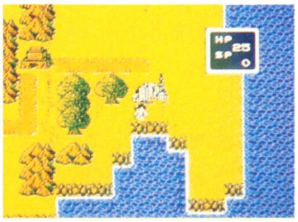
➡初心者に最適！ 50問の麻雀練習問題にチャレンジだ。知らず知らずのうちに実力がついて中国人もビックリ。さすがは名人なのだ。



⬅実際の手牌をもとにした問題だから説得力がある。



⬅なかなか良い配牌だな。ダブルリーチも可能だぜィ。



⬅こーんなモードもあるぞ。麻雀で敵と戦っちゃうのだ。

ファミコン

大航海時代

光栄　'91年３月発売　価格未定

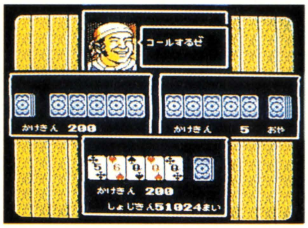
冒険とロマン、海の男の物語

RPGとシミュレーションゲームの要素を取り入れた、まったく新しいタイプのゲームが登場するぞ。風まかせの帆船と腰の剣、度胸だけを頼りに大海原を渡っていくのだ。

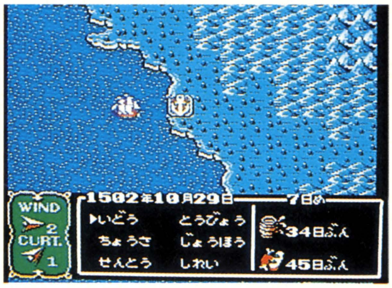
最終目的は、世界の半分を支配するポルトガルでの最高位、爵位を獲得すること。そのためには、情報を収集し、貿易で富を築き、艦隊を編成し、敵艦隊を撃破する必要がある。

このゲームでポイントとなるのは名声値だ。これはRPGでいえば経験値のようなもの。旅の途中で人々の頼みごとをかなえてあげると名声が上がる。名声が一定値まで上がると身分が上がるのだ。また、敵艦隊との戦闘は、ヘックス画面で行なわれるぞ。RPGとシミュレーションがうまくミックスされたゲームだ。

バクチもロマン



➡海の男たるもの、バクチのひとつも打てなきゃダメでしょ。ここでひとつ、大儲けといこうじゃないか。



⬅まさに大航海という雰囲気ではないか。気持ちも大きくなるというもんだ。

風向き絶好！帆を張るノダ！



⬅港に着いたらやるべきことがたくさんあるぞ。とくに酒場での情報収集は重要。



⬅宿敵のスペイン艦隊や海賊が現われたら海戦。風向きに注意して作戦を練れ！

ゲームボーイ

スーパーロボット大戦

バンプレスト　発売日未定　価格未定

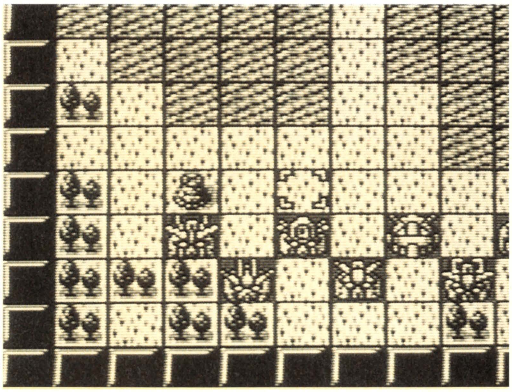
60種類の懐かしキャラが登場

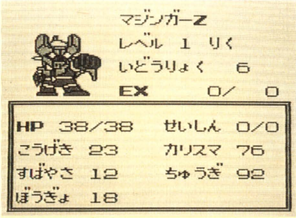
キャンペーンタイプの本格派シミュレーションゲームだ。ユニットとなるキャラクターは、昔懐かしいテレビアニメのロボットたち。ガンダムやマジンガーＺ、ゲッターロボなどが登場するのだ。もちろん、使用する武器も完全に再現している。ロケットパンチやゲッタービームが宙を切るぞ。

ゲームはまず、チーム選びから始まる。ガンダムチーム、マジンガーチーム、ゲッターチームの中から好きなチームを選ぼう。各チームには特色があり、初期ユニットの数も違う。選択されなかったチームのキャラは、敵のメカとして登場するぞ。また状況によっては、敵キャラを説得して仲間にすることもできるっていうから楽しみ。

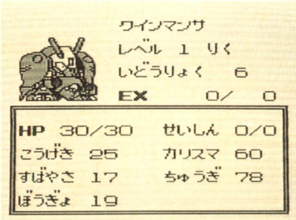


戦場はこのマップだ





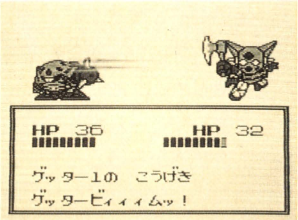
⬅いまだ！　出すんだ！　ブレストファイヤー！



⬆『ガンダムＺＺ』に登場していたクインマンサだ。あれまあ、かわいいねえ。



⬆ガンダムと量産型ザクの戦闘シーン。おなじみの戦いといったとこかな。



⬆ゲッターロボ対ズゴックなんて、こりゃスゲー。見たこともない戦いだぞ。

メガドライブ

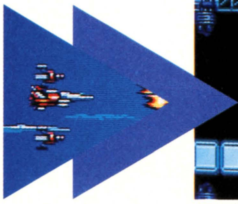
エアロブラスターズ

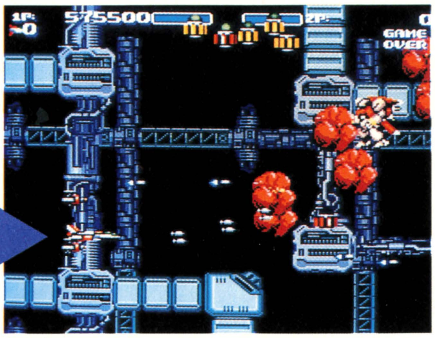
KANEKO '91年1月31日発売 6000円

超高速快感シューティング！

爆風が走る！ 恐怖のスピード感

爽快感あふれる、高速横スクロールシューティングゲームだ。自機のショットはノーマルショットとサブショットの2種類。どちらもアイテムを取るとパワーアップしていくぞ。全6ステージの最後に登場するボスにたどり着くまでには、50種類以上もの敵キャラを撃破しなくてはならない。気を抜くな。





⬆敵基地内部に突入。得体の知れない物体が出てきた。



⬅これがアイテム。動いているので取りにくいぞ。



➡これがボス。繊細なボタンの操作が必要だ。

ゲームボーイ

相撲ファイター東海道場所

アイマックス '91年4月発売 3500円(予価)込

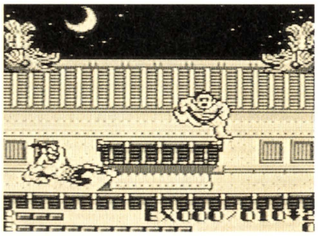
ふんどしいっちょで京へ行く

かよちゃん いますぐ 行くからね

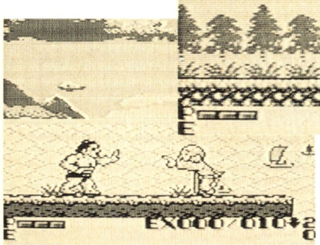
相撲取りが主人公のアクションゲーム。いいなずけのかよちゃんを助けるために格闘技軍団と戦うのだ。基本技は張り手、投げ、しこの3種類。そのほか、アイテムを使えばいろいろな攻撃ができるぞ。江戸から目的地の京都への道のりには、15のステージがある。美しい東海道の風景をバックに突き進め！







⬅うおー！ すべり込みとは、意表をつく攻撃。あっぱれ。



⬆おらおらおらおら、邪魔だ、邪魔だ。どけどけどけぇい！

⬅夕焼けをバックにつっぱりだ。これぞ江戸っ子の心意気。

謎のゲーム 未確認情報

●こんにちは、万里子です。さっそくですが、今回も新しい情報をお伝えしていきます。

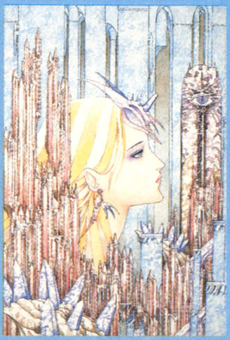
●バンダイさんでは、江川達也さんのマンガ『たるるーと』を原作にしたゲームを、ファミコンで製作中とのことです。ゲームシステムなどについては、続報を待っていてくださいね。

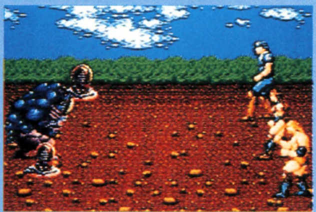
●日本テレネットさんでは、『雀偵物語』をメガドライブに移植中です。PCエンジンのCD-ROMで人気の高かったゲームだけに期待大ですね。

●ではまた。 （森下万里子）



⬆メガドライブの『ヴァリスIII』。オリジナルステージや4メガもの容量を使ったビジュアルシーンで、PCエンジン版とはひと味違うぞ。





⬆メガドライブで登場の『ブルー アルマナック』。宇宙を舞台にした冒険劇だ。

⬅PCエンジンCD-ROMの『魔晶伝紀ラヴァルー』のイメージラストだ。



発売日スケジュール表

ファミコン

12月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
7日	○西遊記ワールドII 天上界の魔神<ジャレコ>	5600円/カートリッジ
7日	○テクモワールドカップサッカー<テクモ>	5800円/カートリッジ
7日	○千代の富士の大銀杏<フェイス>	5800円/カートリッジ
7日	○タイムズ・オブ・ロア<東宝>	5300円/カートリッジ
7日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派2<アスミック>	6500円/バックアップカートリッジ
7日	○ラッシュアップ<ビスコ>	6800円/カートリッジ
7日	○パジャマヒーロー<カプコン>	6200円/カートリッジ
7日	○T. M. N. T. <コナミ>	7000円/カートリッジ
7日	○石道<ヒロ>	500円[込]/ディスクライター書き換え
12日	○ファミコン・トップマネジメント<光栄>	9800円/バックアップカートリッジ
13日	○ベストプレープロ野球'90<アスキー>	6800円/バックアップカートリッジ
14日	○まじかるどろぴー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
14日	○ワギャンランド2<ナムコ>	5800円/カートリッジ
14日	○グレムリン2<サン電子>	6500円/カートリッジ
14日	○忍者クルセイダース 龍牙<サミー工業>	5500円/カートリッジ
14日	○暴れん坊天狗<メルダック>	6500円/カートリッジ
14日	○メタルフレーム サイバスター<ジャレコ>	5900円/カートリッジ
14日	○パーマン<アイレム>	5500円/カートリッジ
14日	○KLAX<ハドソン>	5800円/カートリッジ
15日	○必殺仕事人<バンプレスト>	7600円/バックアップカートリッジ
19日	○ジャンピン・キッド<アスミック>	5800円/カートリッジ
20日	○バトルスタジアム<アイ・ジー・エス>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○ゾイド黙示録<トミー>	6700円(予価)/カートリッジ
21日	○ファミスタ'91<ナムコ>	4900円/カートリッジ
21日	○地獄・極楽丸<パック・イン・ビデオ>	6200円/カートリッジ
21日	○ソードマスター<アテナ>	5900円/カートリッジ
21日	○大怪獣デブラス<データイースト>	6500円/バックアップカートリッジ
21日	○バーズテイル<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記<ユタカ・バンダイ>	6800円/バックアップカートリッジ
22日	○ムサシの冒険<シグマ商事>	6500円/バックアップカートリッジ
26日	○NEWゴーストバスターズ2<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
26日	○アドベンチャーズ オブ ロロII<HAL研究所>	5900円/カートリッジ
29日	○爆笑!愛の劇場<ココナッツジャパン>	7300円/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
4日	○じゅうべえくえすと<ナムコ>	7800円/バックアップカートリッジ
4日	○ペーパーボーイ<アルトロン>	5500円/カートリッジ
5日	○ワイワイワールド2 SOS!!パセリ城<コナミ>	6500円/カートリッジ
25日	○ドラドラドラ<ナツメ>	5800円/カートリッジ
25日	○ゴルフ グランドスラム<ヘクト>	9700円/カートリッジ
25日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	5800円/カートリッジ
下旬	○ダークロード<データイースト>	6800円/バックアップカートリッジ
下旬	○麻雀倶楽部 永田町<ヘクト>	9700円/バックアップカートリッジ
下旬	○夢ペンギン物語<コナミ>	5800円(予価)/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
8日	○赤川次郎の幽霊列車<キングレコード>	6800円[込]/バックアップカートリッジ
15日	○ファミコン将棋竜王戦<アイマックス>	6500円/カートリッジ
15日	○マックス・ウォーリアー ～惑星戒厳令～<バップ>	5800円(予価)/カートリッジ
21日	○AD&Dヒーローオブランス<ポニーキャニオン>	6800円/バックアップカートリッジ
21日	○AD&Dヒルズファー<ポニーキャニオン>	7800円/バックアップカートリッジ
22日	○虹のシルクロード<ビクター音楽産業>	7500円/バックアップカートリッジ
上旬	○スーパーチャイニーズ3<カルチャーブレーン>	6300円(予価)/カートリッジ
上旬	○グランドマスター<バリエ>	6500円(予価)/カートリッジ
中旬	○ダブルドラゴンIII<テクノスジャパン>	6200円(予価)/カートリッジ
中旬	○ガンサイト<コナミ>	5800円(予価)/カートリッジ
中旬	○ツインイーグル<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○パラソルヘンベえおとぎの国は大さわぎ!<エポック社>	6500円/カートリッジ
	○不思議の海のナディア<東宝>	価格未定/カートリッジ
	○メタルマックス<データイースト>	7800円/バックアップカートリッジ
	○紫禁城<東映動画>	5300円(予価)/カートリッジ
	○チャンピオンシップボウリング(仮題)<アテナ>	価格未定/カートリッジ

'91年3月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
8日	○シャドウブレイン(ビデオ&ファミコン)<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
29日	○ボンバーマンII<ハドソン>	価格未定/カートリッジ
	○ウエスタン・キッズ<ビスコ>	価格未定/カートリッジ
	○AD&Dプールオブレイディアンス<ポニーキャニオン>	9800円/バックアップカートリッジ
	○ベースボールファイター<バップ>	7800円(予価)/カートリッジ
	○天地を食らうII ～諸葛孔明伝～<カプコン>	8500円/バックアップカートリッジ
	○ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー>	6900円/カートリッジ
	○スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業>	価格未定/カートリッジ
	○ファイティングウォーズ<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
	○NYニャンキーズ(仮題)<アトラス>	6200円(予価)/カートリッジ
	○オーバーホライゾン<ホット・ビィ>	6800円/カートリッジ
	○パラメデスII<ホット・ビィ>	価格未定/カートリッジ
	○大航海時代<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ラグランジュポイント<コナミ>	価格未定/カートリッジ
	○A列車で行こう<ポニーキャニオン販売>	7800円(予価)/バックアップカートリッジ
	○イースIII ワンダラーズ フロム イース<ビクター音楽産業>	価格未定/バックアップカートリッジ

'91年4月以降発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
4月	○ドラゴンウォーズ<ケムコ>	6300円[込]/バックアップカートリッジ
4月	○マイライフマイラブ -ぼくの夢わたしの願い-<バンプレスト>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
4月	○カオスワールド(仮題)<ナツメ>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○おぼっちゃまくん<テクモ>	価格未定/カートリッジ
4月	○ファジカルファイター<シグマ商事>	価格未定/カートリッジ
4月～5月	○百の世界の物語(仮題)<アスク講談社>	5900円(予価)/カートリッジ
5月	○ダウンタウンスペシャル<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
5月	○ランペルール<光栄>	価格未定/バックアップカートリッジ
5月	○高橋名人の冒険島II<ハドソン>	5800円/カートリッジ
7月	○すごろクエスト<テクノスジャパン>	価格未定/カートリッジ
'91年	○帝都大戦<ポニーキャニオン販売>	価格未定/カートリッジ
'91年	○シャンカラ 陰謀の惑星<アイ・ジー・エス>	価格未定/カートリッジ
'91年	○おたくの星座<エム・アンド・エム>	6900円/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
	○オフザーケン<徳間書店>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ロービー<ビック東海>	6000円/カートリッジ
	○バトルボール<アスミック>	価格未定/カートリッジ
	○シー・ドッグ<ビック東海>	6000円/カートリッジ
	○ルーンマスター<ユタカ・バンダイ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	4800円/カートリッジ
	○ジャングル大帝<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○あるでんらるでん<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○究極ハリキリスタジアムIII<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ミニパット<A-WAVE>	価格未定/カートリッジ
	○井出洋介名人の実戦麻雀II<カプコン>	8500円/カートリッジ(専用コントローラー付き)
	○ロケットレンジャー<ケムコ>	6000円/カートリッジ
	○重力装甲メタルストーム<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○幻獣創世紀<ニチブツ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○いただきストリート 私のお店によってって<アスキー>	6800円/バックアップカートリッジ
	○魔獣都市ナーガ<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○白い鷹<インダクションプロデュース>	7800円/バックアップカートリッジ
	○神界<東映動画>	9600円(予価)/バックアップカートリッジ
	○装甲騎兵ボトムズ<パック・イン・ビデオ>	価格未定/カートリッジ
	○コンバットゾーン<ビー・ピー・エス>	5500円(予価)/バックアップカートリッジ
	○役満天国<任天堂>	価格未定/カートリッジ
	○人生劇場II<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○トリトーン・ブラッディ<ザイン・ソフト>	価格未定/カートリッジ
	○大いなる完<ヘクト>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ゲオポリティク島における国家興亡論(仮題)<アイレム>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ジャストブリード<エニックス>	価格未定/カートリッジ
	○パズニック<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○ファミコンジャンプII(仮題)<バンダイ>	価格未定/カートリッジ
	○水道工事(仮題)<徳間書店>	価格未定/カートリッジ
	○ファイアーエムブレム外伝<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○デ・ジャヴ2<ケムコ>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○まじかる★タルるーとくん<バンダイ>	価格未定/カートリッジ

スーパーファミコン

12月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
16日	○ポピュラス<イマジニア>	8800円/バックアップカートリッジ
16日	○アクトレイザー<エニックス>	8000円/バックアップカートリッジ
21日	○グラディウスIII<コナミ>	7800円[込]/カートリッジ
21日	○ファイナルファイト<カプコン>	8500円/カートリッジ
21日	○パイロットウイングス<任天堂>	8000円[込]/カートリッジ
29日	○SD ザ・グレイトバトル 新たなる挑戦<バンプレスト>	8200円/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
上旬	○ジャンボ尾崎のホールインワン<HAL研究所>	8900円(予価)[込]/カートリッジ
	○ガデュリン<セタ>	8800円/バックアップカートリッジ

'91年3月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
	○ドラッケン<ケムコ>	8500円[込]/バックアップカートリッジ
	○BIG RUN<ジャレコ>	8700円/カートリッジ
	○遥かなるオーガスタ<ティーアンドイーソフト>	9800円/バックアップカートリッジ
3月～4月	○エリア88<カプコン>	価格未定/カートリッジ

'91年4月以降発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
4月	○シムシティ<任天堂>	8000円[込]/バックアップカートリッジ
4月	○ウルトラマン<バンダイ>	価格未定/バックアップカートリッジ
4月	○ジェリービーン<CBSソニー>	価格未定/カートリッジ
7月～8月	○新ゼルダの伝説<任天堂>	価格未定/バックアップカートリッジ
8月～9月	○ファイナルファンタジーV<スクウェア>	価格未定/バックアップカートリッジ
'91年	○イースIII/ワンダラーズ フロム イース<トンキンハウス>	価格未定/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
	○ドラゴンクエストV<エニックス>	価格未定/バックアップカートリッジ
	○ポッパーズ<サン電子>	価格未定/カートリッジ
	○スーパーR-TYPE<アイレム>	価格未定/カートリッジ
	○超魔界村<カプコン>	価格未定/カートリッジ
	○ダンジョンマスター<ビクター音楽産業>	価格未定/カートリッジ
	○スーパープロフェッショナルベースボール(仮題)<ジャレコ>	価格未定/カートリッジ
	○ダライアススペシャル(仮題)<タイトー>	価格未定/カートリッジ
	○飛龍の拳IV(仮題)<カルチャーブレーン>	価格未定/カートリッジ
	○北斗の拳V(仮題)<東映動画>	価格未定/カートリッジ

PCエンジン

12月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
7日	○ボンバーマン<ハドソン>	5300円/Huカード
7日	○サンダーブレード<NECアベニュー>	7200円/Huカード
7日	○アヴェンジャー<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
7日	○らんま1/2<メサイヤ(NCS)>	6800円/CD-ROM
7日	○バーニングエンジェル<ナグザット>	6700円/Huカード
7日	○不思議の夢のアリス<フェイス>	6400円/Huカード
11日	○メルヘンメイズ<ナムコ>	5500円/Huカード
14日	○バイオレントソルジャー<アイ・ジー・エス>	6400円/Huカード
14日	○ZIPANG<パック・イン・ビデオ>	6200円/Huカード
14日	○スピンペア<メディアリング>	5900円/Huカード
14日	○大旋風<NECアベニュー>	7200円/Huカード
14日	○ワラビー!!<メサイヤ(NCS)>	6500円/Huカード
14日	○チャンピオンレスラー<タイトー>	6600円/Huカード
14日	○トイショップボーイズ<ビクター音楽産業>	6200円/Huカード
20日	○バスティール<ヒューマン>	6500円/CD-ROM
21日	○クロスワイバー<フェイス>	6780円/Huカード
21日	○アウトラン<NECアベニュー>	7200円/Huカード
21日	○天聖龍<エイコム>	7200円/Huカード
21日	○魔界プリンスどらぼっちゃん<ナグザット>	6700円/Huカード
22日	○桃太郎伝説II<ハドソン>	7200円/Huカード
26日	○CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス3号<ビクター音楽産業>	4800円/CD-ROM

'91年1月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
4日	○オーバーライド<データイースト>	6500円/Huカード
18日	○ジャッキーチェン<ハドソン>	6500円/Huカード
18日	○カダッシュ<タイトー>	6600円/Huカード
25日	○GULCLIGHT-TDF2-<パック・イン・ビデオ>	7800円/CD-ROM
25日	○S. C. I. <タイトー>	7200円/Huカード
	○マスター・オブ・モンスターズ<マイクロキャビン>	6500円/CD-ROM

'91年2月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
15日	○パラソルスター<タイトー>	6600円/Huカード
22日	○デッドムーン<T. S. S.>	7400円/Huカード
22日	○オルディネス<ハドソン>	9800円/Huカード(PCエンジンSG用)
22日	○TITAN<ナグザット>	5900円/Huカード
下旬	○パズルボーイズ<日本テレネット>	6400円(予価)/Huカード
	○クイズアベニュー<NECアベニュー>	5800円/CD-ROM
	○サイレント デバッガーズ<データイースト>	6800円/Huカード
	○マンホール<サン電子>	6500円/CD-ROM
	○レジェンド オブ ヒーロー トンマ<アイレム>	7000円(予価)/Huカード

'91年3月発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
22日	○1943改<ナグザット>	7200円(予価)/Huカード
22日	○アドベンチャーアイランド(仮題)<ハドソン>	5300円/Huカード
29日	○三国志 英傑天下に臨む<ナグザット>	8800円/CD-ROM
中旬	○魔笛伝説アストラリウス<アイ・ジー・エス>	6300円/CD-ROM
下旬	○エターナル シティ(仮題)<ナグザット>	6900円(予価)/Huカード
	○魔晶伝紀ラ・ヴァルー<工画堂スタジオ>	価格未定/CD-ROM
	○パチ夫くん 幻の伝説<ココナッツジャパン>	価格未定/CD-ROM
	○ファイナルマッチテニス<ヒューマン>	5700円/Huカード
	○クイズしらんぶり(仮題)<アトラス>	価格未定/CD-ROM
	○エグザイル 時の狭間に<日本テレネット>	6780円/CD-ROM
	○ハイグレネーダ<日本テレネット>	6780円/CD-ROM

'91年4月以降発売のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
4月	○ポピュラス<ハドソン>	7800円/Huカード
5月	○パチ夫くん 十番勝負<ココナッツジャパン>	価格未定/Huカード
91年	○モンビット<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
91年	○トリッキー<アイ・ジー・エス>	価格未定/Huカード

発売日未定のソフト

発売日	ソフト名	価格/媒体
	○イースIII<ハドソン>	7200円/CD-ROM
	○TVスポーツ フットボール<ビクター音楽産業>	6700円(予価)/Huカード
	○迷宮島スペシャル<アイレム>	価格未定/Huカード
	○盟約の定義(仮題)<ヒューマン>	価格未定/Huカード
	○スーパー大旋風<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○クライング ドラゴン<アスミック>	5400円(予価)/Huカード
	○ストライダー飛竜<NECアベニュー>	価格未定/Huカード(PCエンジンSG用)
	○レインボーアイランド<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ワードナの森<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○TATSUJIN<タイトー>	価格未定/Huカード
	○ホームデータの囲碁(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
	○スペースファンタジーゾーン<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ギャラクシーフォース<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○マイトアンドマジック<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ヘルファイアー<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○コブラII<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
	○PC原人II<ハドソン>	価格未定/Huカード
	○天外魔境II<ハドソン>	価格未定/CD-ROM
	○ああっ 女神さまっ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○コズミックファンタジー2 冒険少年バン<日本テレネット>	価格未定/CD-ROM
	○ハットリス<マイクロキャビン>	価格未定/Huカード
	○OEDO 808<メサイヤ(NCS)>	6500円/CD-ROM
	○スプレンディド・サーガ<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○フォゴットンワールド<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○改造町人シュビビンマン2・新たなる敵<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○BURAI<リバーヒルソフト>	価格未定/CD-ROM
	○魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○ソーサリアン<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○IT'S CAME FROM THE DESERT<ビクター音楽産業>	価格未定/CD-ROM
	○カメレオン・アイズ 密林の迷宮(仮題)<ユニ・ポスト>	価格未定/Huカード
	○ゼロヨンチャンプ<メディアリング>	価格未定/Huカード
	○神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース<メサイヤ(NCS)>	価格未定/CD-ROM
	○熱血高校ドッジボール部 サッカー編<ナグザット>	価格未定/CD-ROM
	○戦国関東三国志<インテック>	価格未定/CD-ROM
	○ゴルフ(仮題)<インテック>	価格未定/CD-ROM
	○エシェラ アンド ジジオラ<ブレイングレイ>	価格未定/CD-ROM
	○サバイバルランナー(仮題)<ホームデータ>	価格未定/Huカード
	○ドラゴンブリード<アイレム>	価格未定/Huカード
	○モトローダーII<メサイヤ(NCS)>	価格未定/Huカード
	○立体将棋(仮題)<NECアベニュー>	価格未定/Huカード
	○スプラッシュレイク<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○ダウンロードII<NECアベニュー>	価格未定/CD-ROM
	○宇宙戦艦ゴモラ<ユーピーエル>	価格未定/Huカード

メガドライブ

12月発売のソフト

- 12日 ○キューティー鈴木のリングサイドエンジェル<アスミック> 6800円/カートリッジ
- 14日 ○アトミック・ロボキッド<トレコ> 6800円/カートリッジ
- 14日 ○エレメンタルマスター<テクノソフト> 6800円/カートリッジ
- 14日 ○片山まさゆきの麻雀道場<ゲームアーツ> 6800円/カートリッジ
- 15日 ○まじかるハットのぶっとびターボ! 大冒険<セガ> 4800円/カートリッジ
- 18日 ○デンジャラスシード<ナムコ> 5800円/カートリッジ
- 20日 ○クラックダウン<セガ> 6000円/カートリッジ
- 20日 ○ダライアスII<タイトー> 8900円/カートリッジ
- 21日 ○スタークルーザー<メサイヤ(NCS)> 7300円/バックアップカートリッジ
- 21日 ○ハードドライビン<テンゲン> 5900円/カートリッジ
- 21日 ○武者アレスタ<東亜プラン> 6800円/カートリッジ
- 22日 ○モンスターレア<セガ> 6000円/カートリッジ
- 26日 ○ヘビーユニット<東宝> 6400円/カートリッジ
- 下旬 ○ガイアレス<日本テレネット> 8400円/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

- 3日 ○ゲイングランド<セガ> 6000円/カートリッジ
- 25日 ○ヴォルフィード<タイトー> 4900円/カートリッジ
- 31日 ○エアロ ブラスターズ<KANEKO> 6000円/カートリッジ
- 下旬 ○ジノーグ<メサイヤ(NCS)> 6500円/カートリッジ
- 下旬 ○火激<ホット・ビィ> 7700円/カートリッジ
- ○斬 ～夜叉円舞曲～<ウルフチーム> 8500円/バックアップカートリッジ
- ○ミッドナイトレジスタンス<データイースト> 6800円/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

- 下旬 ○バトルゴルファー唯<セガ> 6000円/カートリッジ
- ○アンビション オブ シーザー<マイクロネット> 8800円/カートリッジ
- ○究極タイガー<トレコ> 7500円(予価)/カートリッジ
- ○ワードナの森<ビスコ> 価格未定/カートリッジ
- ○紫禁城<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○マスター オブ ウエポン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○ジョーモンタナのフットボール<セガ> 価格未定/カートリッジ

'91年3月発売のソフト

- 3日 ○アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦<セガ> 8700円/バックアップカートリッジ
- 25日 ○シャイニング&ザ・ダクネス<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 中旬 ○バハムート戦記<セガ> 6800円/バックアップカートリッジ
- ○雀偵物語<日本テレネット> 価格未定/カートリッジ
- ○空牙<データイースト> 6800円/カートリッジ
- ○ゼロウイング<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
- ○ヴァリスIII<日本テレネット> 8400円(予価)/カートリッジ
- ○ディノランド<ウルフチーム> 6800円/カートリッジ

'91年4月以降発売のソフト

- 4月 ○三国志烈伝・乱世の英雄たち<セガ> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○ソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○モンスターワールドIII<セガ> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○ブルーアルマナック<講談社総研> 価格未定/カートリッジ
- 5月 ○アリシアドラグーン<ゲームアーツ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○F-1コンストラクターズ(仮題)<セガ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ヴェリテックス<アスミック> 価格未定/カートリッジ
- ○タスクフォースハリアー<トレコ> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーエアーウルフ<九娯貿易> 6800円/カートリッジ
- ○ヴァザム(仮題)<トレコ> 6800円(予価)/カートリッジ
- ○レッスルウォー<セガ> 6000円/カートリッジ
- ○あっぱれ!実業王!?<セガ> 5500円/カートリッジ
- ○ムーンダンサー<セガ> 7000円/バックアップカートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーバレーボール<ビデオシステム> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーファンタジーゾーン<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○ギャラクシーフォース<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○パワードリフト<電波新聞社> 価格未定/カートリッジ
- ○ターボアウトラン<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ラストサバイバー<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ダイナマイトダックス<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○忍者ウォーリアーズ<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○魔物ハンター妖子 第7の警鐘<メサイヤ(NCS)> 6500円/カートリッジ
- ○スーパー・プロフェッショナル・レスリング(仮題)<ヒューマン> 価格未定/カートリッジ
- ○ラングリッサー<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ
- ○天下布武<ゲームアーツ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○アウトラン3D<セガ> 5500円/マークIII専用カートリッジ
- ○宇宙戦艦ゴモラ<ユー・ピー・エル> 価格未定/カートリッジ
- ○スラップファイト<東亜プラン> 価格未定/カートリッジ
- ○忍者無頼伝説<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○サンダーFOX<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○レッスルボール<ナムコ> 価格未定/カートリッジ

ゲームボーイ

12月発売のソフト

- 7日 ○ちびまる子ちゃん おこづかい大作戦<タカラ> 3400円[込]/カートリッジ
- 7日 ○ころ・ダイス<キングレコード> 3300円[込]/カートリッジ
- 7日 ○ヘッド・オン<テクモ> 3300円[込]/カートリッジ
- 7日 ○スコットランド・ヤード<東映動画> 3500円[込]/カートリッジ
- 7日 ○ペインターモモピー<シグマ商事> 3300円[込]/カートリッジ
- 7日 ○熱血硬派くにお君 番外乱闘編<テクノスジャパン> 3500円/カートリッジ
- 7日 ○NAVY BLUE'90<ユース> 3500円[込]/カートリッジ
- 7日 ○バブルボブル<タイトー> 3600円[込]/カートリッジ
- 8日 ○鬼忍降魔録 ONI<バンプレスト> 3800円[込]/バックアップカートリッジ
- 11日 ○スパルタンX<アイレム> 3500円[込]/カートリッジ
- 12日 ○ブリブリ<サン電子> 3200円[込]/カートリッジ
- 13日 ○ドラゴンテール<アイマックス> 3500円[込]/カートリッジ
- 14日 ○ネコジャラ物語<ケムコ> 3300円[込]/バックアップカートリッジ
- 14日 ○ポケットスタジアム<アトラス> 3300円[込]/カートリッジ
- 14日 ○SA・GA2秘宝伝説<スクウェア> 4800円[込]/バックアップカートリッジ
- 14日 ○銀河<ホット・ビィ> 3500円[込]/カートリッジ
- 14日 ○KLAX<ハドソン> 3500円[込]/カートリッジ
- 18日 ○ゴジラくん 怪獣大行進<東宝> 3500円[込]/カートリッジ
- 20日 ○ポン太とヒナ子の珍道中 友情編<ナグザット> 3400円[込]/カートリッジ
- 21日 ○グレムリン2<サン電子> 3400円[込]/カートリッジ
- 21日 ○バトルユニットZEOTH<ジャレコ> 3400円[込]/カートリッジ
- 21日 ○石田芳夫詰碁パラダイス<ポニーキャニオン> 3400円[込]/カートリッジ
- 21日 ○バブルゴースト<ポニーキャニオン販売> 3090円[込]/カートリッジ
- 21日 ○カプコンクイズ ハテナ?の大冒険<カプコン> 3500円[込]/カートリッジ
- 22日 ○モンスターメーカー<ソフエル> 3500円[込]/バックアップカートリッジ
- 22日 ○飛龍の拳外伝<カルチャーブレーン> 3500円[込]/カートリッジ
- 23日 ○アメリカ横断ウルトラクイズ<トミー> 3980円[込]/バックアップカートリッジ
- 31日 ○ドルアーガの塔<エンジェル> 3500円(予価)[込]/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

- 8日 ○突撃! ポンコツタンク<HAL研究所> 3300円[込]/カートリッジ
- 8日 ○コントラ<コナミ> 3500円[込]/カートリッジ
- 11日 ○タイトーチェイスH.Q.<タイトー> 3600円[込]/カートリッジ
- 中旬 ○F1スピリット<コナミ> 3500円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○ライサンダー<ニチブツ> 3600円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○ファイナルリバース -最後の逆転-<東映動画> 3400円[込]/カートリッジ
- ○ウィザードリィ外伝I<アスキー> 4635円[込]/バックアップカートリッジ
- ○とつげき!ばれいしょんず<アトラス> 3300円(予価)[込]/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

- 8日 ○鬼ケ島パチンコ店<ココナッツジャパン> 3500円[込]/カートリッジ
- 上旬 ○戦国忍者くん<ユー・ピー・エル> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 上旬 ○カーブノア<コナミ> 3500円[込]/カートリッジ
- 中旬 ○三毛猫ホームズの騎士道<アスク講談社> 3500円[込]/カートリッジ
- 下旬 ○R-TYPE<アイレム> 価格未定/カートリッジ
- 下旬 ○ロボコップ<EPICソニー> 3500円[込]/カートリッジ
- ○怒りの要塞<ジャレコ> 価格未定/カートリッジ
- ○バーガータイム・デラックス<データイースト> 3300円[込]/カートリッジ
- ○ミッキーマウス2<ケムコ> 3090円[込]/カートリッジ

'91年3月発売のソフト

- 8日 ○スーパー桃太郎電鉄<ハドソン> 4500円[込]/カートリッジ
- 21日 ○ジャングルウォーズ<ポニーキャニオン> 4800円/カートリッジ
- ○レインボーチップス<KANEKO> 3200円[込]/カートリッジ
- ○ファーステストラップ<バップ> 3800円[込]/カートリッジ
- ○天神怪戦2 天下御免の五人衆<メルダック> 価格未定/カートリッジ
- ○フリートコマンダー<アスキー> 4635円[込]/カートリッジ
- ○ファミリーアイスホッケー(仮題)<アテナ> 価格未定/カートリッジ
- ○レジェンド<クエスト> 3500円(予価)[込]/バックアップカートリッジ

'91年4月以降発売のソフト

- 4月 ○フワフワランド<任天堂> 2600円[込]/カートリッジ
- 4月 ○ラッキーモンキー(仮題)<ナツメ> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○ソロモンズ倶楽部<テクモ> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○相撲ファイター 東海道場所(仮題)<アイマックス> 3500円(予価)[込]/カートリッジ
- 4月 ○スノーブラザース<ナグザット> 3600円(予価)[込]/カートリッジ
- 4月 ○ゲームボーイウォーズ<任天堂> 3000円[込]/カートリッジ
- 4月 ○熱血高校サッカー部 ワールドカップ編<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○茶々丸パニック<ヒューマン> 2900円[込]/カートリッジ
- 4月～5月 ○ウルティマ外伝(仮題)<ポニーキャニオン> 価格未定/バックアップカートリッジ
- 4月～5月 ○ドラゴンズ・レアー<EPICソニー> 価格未定/カートリッジ
- 5月 ○キッチンパニック<ココナッツジャパン> 価格未定/カートリッジ
- 7月 ○アレサII<やのまん> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○TWIN<アテナ> 3500円[込]/カートリッジ
- ○バトルギウス<アイ・ジー・エス> 価格未定/カートリッジ
- ○メガリット<アスミック> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーロボット大戦<バンプレスト> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ミニパット<A-WAVE> 価格未定/カートリッジ
- ○LOST CITY(消えた街)<ゲーム通信社> 価格未定/カートリッジ
- ○エモやんの20倍プロ野球<ヘクト> 3800円[込]/カートリッジ
- ○ジェム・ジェム<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
- ○アスミッくんワールド2<アスミック> 価格未定/カートリッジ
- ○鉄道王II<デービーソフト> 3500円[込]/カートリッジ
- ○マジック エクリプス<コピア システム> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ギャザーズ<ビック東海> 価格未定/カートリッジ
- ○トリックル<メテム> 3300円[込]/カートリッジ
- ○元祖ヤンチャ丸<アイレム> 価格未定/カートリッジ
- ○ハットリス<ビー・ピー・エス> 3300円(予価)[込]/カートリッジ
- ○Mr.珍のグルメパラダイス<セタ> 3500円[込]/カートリッジ
- ○ダンジョンランド<エニックス> 価格未定/カートリッジ
- ○セレクション2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
- ○ラブルセイバー<キングレコード> 価格未定/カートリッジ
- ○パロディウス(仮題)<コナミ> 価格未定/カートリッジ
- ○ループス<マインドスケープインターナショナルジャパン> 3090円[込]/カートリッジ

ゲームギア

12月発売のソフト

- 8日 ○ワンダーボーイ<セガ> 3500円/カートリッジ
- 15日 ○G-LOC<セガ> 3500円/カートリッジ
- 15日 ○倉庫番<リバーヒルソフト> 3800円/カートリッジ
- 22日 ○ドラゴン・クリスタル-ツラニの迷宮<セガ> 3500円/カートリッジ
- 27日 ○上海II<サン電子> 3800円/カートリッジ

'91年1月発売のソフト

- 26日 ○ザ・プロ野球'91対戦<セガ> 3500円/カートリッジ
- 26日 ○タロットの館<セガ> 価格未定/カートリッジ
- 中旬 ○ジャンクション<マイクロネット> 価格未定/カートリッジ
- ○ポップブレイカー<マイクロキャビン> 3800円/カートリッジ

'91年2月発売のソフト

- 2日 ○サイコワールド<セガ> 3500円/カートリッジ
- 下旬 ○デビリッシュ<GENKI> 価格未定/カートリッジ
- ○スーパーゴルフ<シグマ商事> 3800円/カートリッジ
- ○キネティック・コネクション<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○紫禁城<サン電子> 価格未定/カートリッジ
- ○ウッディポップ<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○琉球<フェイス> 価格未定/カートリッジ

'91年3月発売のソフト

- ○パターゴルフ(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ

'91年4月以降発売のソフト

- 4月 ○ファンタジーゾーンG(仮題)<サンリツ電気> 価格未定/カートリッジ
- 4月 ○The・GG忍<セガ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

- ○対戦カンフー(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○テニス(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○スペースハリアー3<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○RPG(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○OUT RUN<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○エイリアンストーム<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○アレックスキッド<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○ゴールデンアックス<セガ> 価格未定/カートリッジ
- ○大戦略<システムソフト> 価格未定/カートリッジ
- ○ベルリンの壁(仮題)<KANEKO> 価格未定/カートリッジ
- ○ヘッドバスター<メサイヤ(NCS)> 価格未定/カートリッジ
- ○タイトーチェイスH.Q.<タイトー> 価格未定/カートリッジ
- ○ミレニアム(仮題)<セガ> 価格未定/カートリッジ

リンクス

12月発売のソフト

- 8日 ○ペーパーボーイ<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- 8日 ○ザーラー・マーシナリー<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- 22日 ○ランページ<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- 22日 ○ライガー<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード

'91年1月発売のソフト

- 12日 ○ロード・ブラスター<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード

発売日未定のソフト

- ○ロボスカッシュ<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- ○ヴィンディケーター<アタリジャパン・ムーミン> 4300円/ゲームカード
- ○ワールドカップ サッカー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○A.P.B.<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○NFL スーパーボール フットボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ニンジャガイデン<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○チェッカー・フラッグ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ウォーバード<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○トーナメント・サイバーボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○グリッド・ランナー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ターボ・サブ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○スクラップヤード・ドッグ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ピンボール・シャフル<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ブロックアウト<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○720°<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○S.T.U.N.ランナー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○LYNXカジノ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ザイボット<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○バックランド<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○ローリングサンダー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○オールスターバスケットボール<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○マリオ・ル・ミュー・ホッケー<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○シャンハイ<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード
- ○バイキング チャイルド<アタリジャパン・ムーミン> 価格未定/ゲームカード

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。

CALENDAR

1990 12/2~12/29

●ファミコン
●スーパーファミコン
●PCエンジン
●メガドライブ
●ゲームボーイ
●リンクス
●ゲームギア
●ディスクライター書き換え

SUN / MON / TUE / WED / THU / FRI / SAT

2 (SUN)
DEC.

3 (MON)

4 (TUE)

5 (WED)

6 (THU)

7 (FRI)
ファミコン通信
26号(12月21日号)発売

LOGiN 24号
- ●西遊記ワールドⅡ　天上界の魔神
- ●テクモワールドカップサッカー
- ●千代の富士の大銀杏
- ●タイムス・オブ・ロア
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2
- ●ラッシュアップ
- ●パジャマヒーロー
- ●T.M.N.T.
- ●ボンバーマン
- ●サンダーブレード
- ●アヴェンジャー
- ●らんま1/2
- ●バーニングエンジェル
- ●不思議の夢のアリス
- ●ちびまる子ちゃんおこづかい大作戦
- ●ころ・ダイス

8 (SAT)
MSXマガジン
1月号発売
- ●鬼忍降魔録ONI
- ●ペーパーボーイ
- ●ザーラー・マーシナリー
- ●ワンダーボーイ

- ●ヘッド・オン
- ●スコットランド・ヤード
- ●ペインターモモピー
- ●熱血硬派くにお君 番外乱闘編
- ●NAVY BLUE '90
- ●ハフルホフル
- ●石道

9 (SUN)

10 (MON)

11 (TUE)
- ●メルヘンメイズ
- ●スパルタンX

12 (WED)
- ●ファミコン・トップマネジメント
- ●キューティー鈴木のリングサイドエンジェル
- ●プリプリ

13 (THU)
- ●ベストプレープロ野球'90
- ●ドラゴンテール

14 (FRI)
増刊ファミコン通信
VOL.2発売
- ●ましかるとろぴー
- ●ワギャンランド2
- ●グレムリン2
- ●忍者クルセイダース 龍牙
- ●暴れん坊天狗
- ●メタルフレーム サイバスター
- ●パーマン
- ●KLAX
- ●バイオレントソルジャー
- ●ZIPANG
- ●スピンペア
- ●大旋風
- ●ワラビー!!
- ●チャンピオンレスラー
- ●トイショップボーイズ
- ●アトミック・ロボキッド
- ●エレメンタルマスター
- ●片山まさゆきの麻雀道場

15 (SAT)
- ●必殺仕事人
- ●まじかるハットのぶっとびターボ!大冒険
- ●G-LOC
- ●倉庫番

- ●ネコジャラ物語
- ●ポケットスタジアム
- ●SA・GA2秘宝伝説
- ●銀河
- ●KLAX

16 (SUN)
- ●ポピュラス
- ●アクトレイザー

17 (MON)

18 (TUE)
- ●デンジャラスシード
- ●ゴジラくん 怪獣大行進

19 (WED)
- ●ジャンピン・キッド

20 (THU)
- ●バトルスタジアム
- ●バスティール
- ●クラックダウン
- ●ダライアスⅡ
- ●ポン太とヒナ子の珍道中 友情編

21 (FRI)
ファミコン通信
1号(1月11日号)発売

LOGiN
1・2合併号 発売
- ●ゾイド黙示録
- ●ファミスタ'91
- ●地獄・極楽丸
- ●ソードマスター
- ●大怪獣デブラス
- ●バース テイル
- ●グラディウスⅢ
- ●ファイナルファイト
- ●パイロットウイングス
- ●クロスワイバー
- ●アウトラン
- ●天聖龍
- ●魔界プリンスどらぼっちゃん
- ●スタークルーザー

22 (SAT)
- ●SDガンダムガチャポン戦士3
- ●ムサシの冒険
- ●桃太郎伝説Ⅱ
- ●モンスターレア
- ●モンスターメーカー
- ●飛龍の拳外伝
- ●ランページ
- ●ライガー
- ●ドラゴンクリスタル

- ●ハートトライヒン
- ●武者アレスタ
- ●グレムリン2
- ●バトルユニットZEOTH
- ●石田芳夫詰碁パラダイス
- ●ハフルゴースト
- ●カプコンクイズ ハテナ?の大冒険

23 (SUN)
- ●アメリカ横断ウルトラクイズ

24 (MON)

25 (TUE)

26 (WED)
- ●NEWゴーストバスターズ2
- ●アドベンチャーズオブロロⅡ
- ●CD-ROMゲームマガジン ウルトラボックス3号
- ●ヘビーユニット

27 (THU)
- ●上海Ⅱ

28 (FRI)

29 (SAT)
- ●爆笑! 愛の劇場
- ●SD ザ・グレイトバトル

12 DECEMBER

SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

1991 1 JANUARY

TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31

電子妖精
アバタモ★エクボ

第8回　おさわがせウイルス 民間治療はいい気持ち？

こやま基夫



■今年のカゼは悪性みたいだぞ。バイキンくんまで出ちゃうんだから……。


この症候群のせいで全国の医者、薬剤師はわけわからなくなっているという
コワイ話
ケホケホ
ふぁ
ふぁ
ふぁ
ふぁくしょ
いって〜
あにすっだこのアマ
はっ
あ
あなたたちは…
スペース インベーダー
バイキンだバイキン!!
スペースインベーダーってなんですか?
保健医さん若かりしころのゲームだ
今だって若いわよっ
おまえ体よくなったんじゃない?
ホントだ
はっ
うきゃーっ
どどど
いけないこのままバイキンくんを野放しにしては
学校中にカゼが蔓延してしまふ
先生これこれ
ポン
どすこ〜い
ガコ
ガコ
ふっ



■こやま基夫先生にはげましのおたよりを!!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部アバタモ☆エクボ係

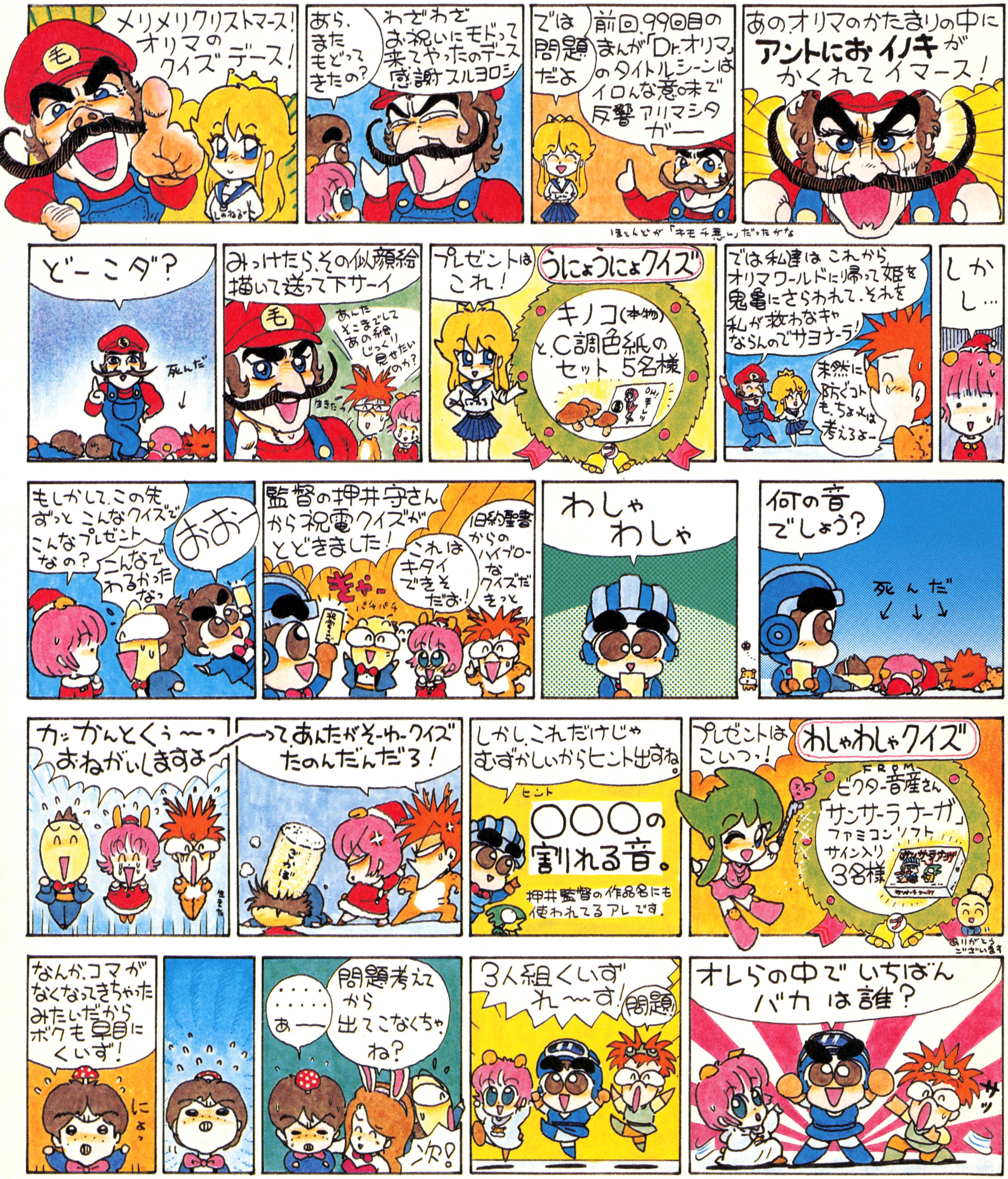
■祝しあわせのかたち連載00回記念!! とゆーわけでとにかくめでたいのだ!!



★この作品はフィクションです。実在の人物・団体・事件・ゲームなどには、いっさい関係ありません。



しあわせのかたち
100回記念
クイズマス大会!
桜 玉吉
ファミ通100号記念って ずいぶん前にやんなかった?
にょっ
ずどどど
わかってるぅ わかってる けどもぉぉ
のっけくらい ぱあ~っと やらしてくれようぅぅ
100回で5回です。
20回に1回はすべってるってことが
マコ♪ 落としてばかりでごめんネ♪
ホントにごめん
というわけでおひさしぶり! 司会といえば、この私、しあわせのかたち初代担当の田中パンチが、システムの説明をいたしまーす!
パチパチ
ピ~
各出題者より、様々なクイズが出されます。そのクイズによって、ちがったプレゼントが用意されておりますので、ハガキ1枚に答は1つ!「○○○クイズの答○○○」と明記の上、ごらんのあて先 まで お送り下さい。
正解多数の 場合は抽選ね。
あの~
107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
ファミコン通信編集部
しあわせのプレゼント係
○○○クイズ
こたえ
○○○○
まあ、こういった具合ですわな
彼、アスキーやめたんだよね。
今何をやってるんでしょう?
今何をやってんの?
第1問 タナパンクイズ―!!
さて、今私は何をやっているのでしょう?
そんな、ずんでいなクイズがあるかーっ!
プレゼントはこれでーす♥
タナパンクイズ正解の中から1名様に
かなり怪しいブランド腕時計
玉吉とたなぱんさんのサイン入り。いやだと言っても書く!
なんかむかしやったプレゼントひぞくりげみたいになってきたな~
ほんじゃ次いってみよーっ!


メリメリクリストマース！オリマのクイズデース！
あら、またもどってきたの？
わざわざお祝いにモドって来てやったのデース感謝スルヨロシ
では問題だよ
前回99回目のまんが「Dr.オリマ」のタイトルシーンはイロんな意味で反響アリマシタガー
あのオリマのかたまりの中にアントにおイノキがかくれてイマース！
ほとんどが「キモチ悪い」だったがな
どーこダ？
死んだ
みつけたら、その似顔絵描いて送って下サーイ
あんたそこまでしてあの絵じっくり見せたいのか？
プレゼントはこれ！
うにょうにょクイズ
キノコ(本物)とC調色紙のセット5名様
では私達はこれからオリマワールドに帰って姫を鬼亀にさらわれて、それを私が救わなキャならんのでサヨナーラ！
未然に防ぐコトも、ちょっとは考えろよー
しかし…
もしかして、この先ずっとこんなクイズでこんなプレゼントなの？
こんなでわるかったなっ
おおー
監督の押井守さんから祝電クイズがとどきました！
これはキタイできそうだね！
旧約聖書からのハイブローなクイズだきっと
わしゃわしゃ
何の音でしょう？
死んだ
カッかんとくぅ〜っおねがいしますよ
ってあんたがそーゆークイズたのんだんだろ！
しかし、これだけじゃむずかしいからヒント出すね。
ヒント
○○○の割れる音。
押井監督の作品名にも使われてるアレです。
プレゼントはこいつっ！
わしゃわしゃクイズ
FROM ビクター音産さん「サンサーラナーガ」ファミコンソフトサイン入り3名様
ありがとうございます
なんか、コマがなくなってきちゃったみたいだからボクも早目にくいず！
にょっ
……あー
問題考えてから出てこなくちゃね？
次!
3人組くいずれ〜す！
問題
オレらの中でいちばんバカは誰？

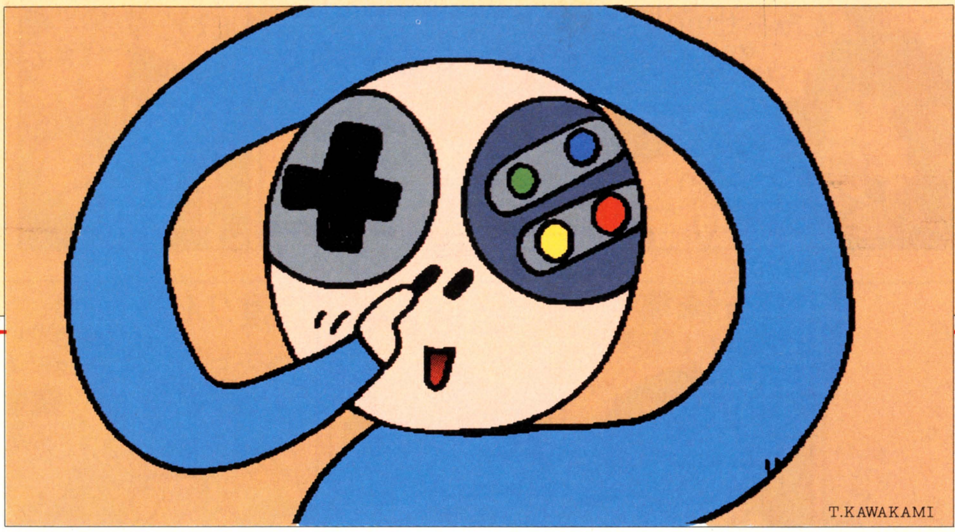


■桜玉吉先生にはげましのおたよりを！

あて先は
東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー ファミコン通信編集部しあわせのかたち係

EDITORIAL INFORMATION

次号予告



クリスマスとお正月も、もう目前。なかにはもう今から胸ワクワクの読者もいるんじゃないかな。そんなみんなにさらに耳寄りな情報。なんと次号ファミ通では、今年最後の特別奉仕、豪華2大付録がついてくるのだ。特製ファミスタ下敷きにF1ボードゲーム。おまけに特大プレゼント企画も!! こうご期待!!

情報電話の案内

ファミコン通信編集部では、ゲームの裏ワザや業界最新情報をお届けする情報電話を開設しているのだ。興味のある人はお電話してみよう。なお、本誌の内容についてのご質問は、日曜・祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時までの間に、☎03・796・1916まで。よろしくね

東京 ☎ 03・236・8350（ファミコン）

大阪 ☎ 06・725・8350（ファミコン）

'91年第1号は **12/21** 第3金曜日発売です。

予価 480円

STAFF
スタッフ

発行人		塚本慶一郎
編集人		小島　文隆
編集長		塩崎　剛三
副編集長	水野　震治	浜村　弘一
編集スタッフ	金田一　健	鈴木　弘明
	二木　康夫	野田　稔
	樹村　頼子	鈴木　賢一
	入澤　貴志	斎藤　伸
	渡辺　江里	川村　和弘
	永野恵美子	山本伊知郎
	田原　誠司	中治　和哉
	渋谷　洋一	菅野多希子
	水間　勇一	小林　和弘
	飯田真佐史	大重　雄二
	加藤　克明	松本　元
	堀尾　尚美	澄田　雅範
	清水早百合	大庭　聖子
	泉　和子	川尻　角栄
制作スタッフ	山田　康幸	鎗田　準次
	斉藤　大助	西山　哲也
	松井　雄一	川端　康雄
	中平　明美	川辺　宏二
	村上佐百合	
校正		唐木　緑
フォトグラフ	水科　人士	八木澤芳彦
	吉田　武	木村早知子
	長瀬ゆかり	
編集協力	上野　利幸	森下万里子
	折原　光治	梶原　智
	美村　孝之	中本　妃香
	角　克彦	野口　豊
	内沢　裕一	青山　良
	羽田　隆之	野崎　平路
	清水　博之	河村　英人
	佐藤　由治	国領雄二郎
	東谷　保幸	栗原　和子
	川尻　角英	木村　初
	キャラメルママ	
	STUDIO MARMALADE	
制作協力	門ロデザインルーム	本田　理恵
	Tarafuku	三宅　政吉
	前田　明子	笠倉　綾子
	高野　睦子	町山真樹子
	橋本　康人	安田美代子
	佐々木幸子	井沢　利昭
	古川　誠之	高島　宏之
	吉田　大介	中島　英之
	深坂　憲一	辻　秀和
	白川　千尋	小島　伸行
	野島　弘司	
	バナナグローブスタジオ	
広告営業		米澤　祐子
雑誌営業		渡辺　昌之
出版業務		中尾　敬子
アメリカ駐在		トム・ランドルフ
イラスト	松下進＋ライト＆シャドウズ	
	桜玉吉(CEP)	川上　富也
	荒井　清和	鈴木　みそ
	二木　志乃	月之座
	池上　明子	吉田　戦車
	梅津　昌代	菊地　晃弘
	遠藤　雄二	水口　幸広
	土井　孝幸	ロビン　西

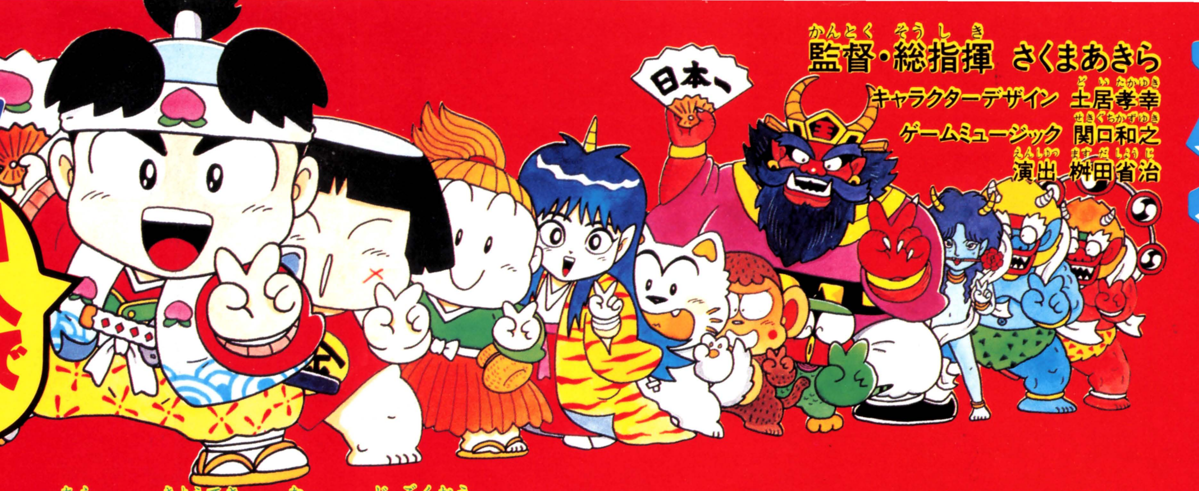
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ファミコン通信編集部「○○○○○」係

1080122

Enjoy Hudson

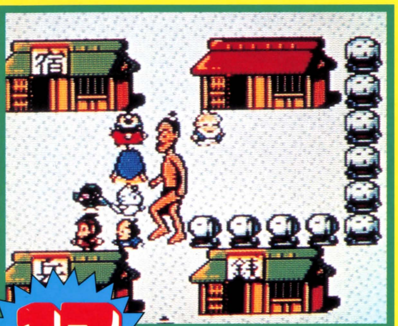
友情100000000馬力。

監督・総指揮　さくまあきら
キャラクターデザイン　土居孝幸
ゲームミュージック　関口和之
演出　桝田省治



新たな強敵の名は「地獄王」だ! 地獄の底からよみがえったこいつが本当の鬼の王様だ!! 地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃかなわない…。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!! 必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!! 頼んだぞ!!

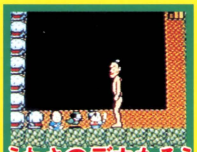
バックアップメモリ対応ソフト



17人。最大瞬間パーティ人数はなんと17人!! お地蔵様も活躍するぞ!



ウンチも仲間だ



うわさのデカたろう

PCエンジンをもっている人、全員に絶対、遊んで欲しい!! 大自信作!! 超エンターテイメントRPG「桃伝II」堂々の完成です!!!



巨大地蔵の意味は?　ウサギとカメの競争?　村人が金太郎アメに!

茶ガマ村を救え!!　横画面の氷の塔!!　竜宮城をとりもどせ!

燃える「リングの鬼」　鬼もパーティで出現　踊る「ラッキーおにダ」

おなじみ「黒ガッパ」　投げる「カネの亡者」　歌う「マシラ」将軍

PC Engine

ゼッタイもらえるプレゼント!!

「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送って下さい。全員に他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ!詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね!



絶好調 発売中!!



桃太郎活劇 6,500円(税別)

桃太郎伝説ターボ 5,800円(税別)

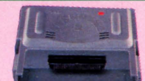
スーパー桃太郎電鉄 5,800円(税別)

桃太郎伝説II

PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK

お願い

桃太郎伝説IIにはパスワードがありません。必ず「天の声2」等のバックアップユニットをご用意ください。よろしくお願いします。



バッテリーバックアップシステム
天の声2
楽しく遊ぶための必需品!
好評発売中!! 2,600円(税別)

12月22日(土)発売決定!!

比べてみよう! 6メガでこの価格は奇跡だ!!
希望小売価格 7,200円(税別)

テレホンPCランド　一番近い場所に電話してくれ!!
東京03-260-9901　大阪06-251-9900
名古屋052-586-9900　広島082-814-9900
札幌011-814-9900　福岡092-713-9900
PCエンジンの新作情報が聞ける

HUDSON GROUP HUDSON SOFT®

本社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-6344



ファミコン版 NEW "ゴーストバスターズ2"リアルな画像で登場!!

アメリカで、日本で大ヒットした映画がファミコンに登場！ニューヨークの街にあらわれた凶悪なゴーストをやっつけるコミカルアクションゲーム。活躍の場所は、裁判所、地下鉄、美術館などの6ステージ。ニュートロナ銃とゴーストトラップをうまく使いこなせ！それが勝利へのカギだ。

ファミコン用ROMカセット
12月26日発売
標準小売価格5,900円（外税）



正しいゴーストのつかまえ方を知っているとキミもバスターズ

【基礎篇】





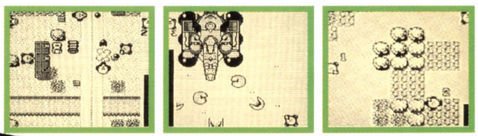
アクダ共和国の壮絶な攻撃に 1台のポンコツ戦車で村長は戦う!

のどかで平和な村にいきなり、となりの大国、アクダ共和国が大軍で攻めてきた! たった1台の戦車で村中が果敢に反撃開始! 死にもの狂いでおらが村を守るのだ!! が、自慢の回転式戦車砲は右にしか回転しない! 油断禁物コミカル痛快シューティングゲーム登場!!

2つのモードで楽しめる、痛快カントリーウォーズ!!

■MAIN GAME（1人用ゲーム） ●50種類あまりに及ぶ敵キャラ。どいつも、こいつもおちゃらけた奴らだ。●敵の輸送車を破壊して、アイテムを奪い取れ!! 輸送車だけじゃなく、倉庫や建物、木なんかも壊せるゾ!!、あ～爽快。●岩あり河あり、洞窟ありの個性的なマップ構成。

■MULTI GAME（4人用ゲーム） ●4人用アダプタをつなぐと4人まで参加できる対戦プレイが楽しめる。最後まで生き残れるのは誰なのか?●友達同志で腕に差がある時もマイタンクにハンデがつけられるんだ。●もちろん、1人でもコンピューター相手の対戦ゲームができるよ!



ポンコツタンク
PONKOTSU★TANK

'91年1月8日発売
標準小売価格3,300円(内税)

あのロロとララが再び帰ってきた!! またまた新たな冒険にチャレンジ!! 運命の宿敵、エッガー大王を倒すのだ!!

パズルの名作「エッガーランド」に8つの機能もプラスして、ますます面白く新たに登場! ①広いマップ ②前作の2倍以上の全110面 ③水中面 ④クジラのキャラクター"カポ" 登場 ⑤セレクトボタンで、その面の最初からプレイ可能 ⑥助けられるだけだったララもパズルに挑戦 ⑦初心者モード。中にはナゾの仙人が待っています。⑧新しい地形とこわれる橋ができました。

ファミコン用ROMカセット
12月26日発売
標準小売価格5,900円(外税)



ADVENTURES OF LOLO II
SUPER PUZZLE GAME

HAL Laboratory, inc.

Printed in Japan　大日本印刷

T4912625312481　雑誌 26253―12/21

ファミコン通信

平成2年12月21日発行 第5巻 第26号
昭和61年9月4日第三種郵便物認可

発行人 塚本慶一郎
編集人 小島 文隆
発行所 株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル
☎03・486・7111(大代表)
☎03・796・1916(編集部)

12・21

特別定価480円(本体466円)